TIPS PARA MARIO & LUIGI: DREAM TEAM

COMIENZA CON EL PIE DERECHO ESTA DIVERTIDA AVENTURA DE ENSUEÑO

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

NES

¡ESPECIAL 30 AÑOS!

THE LEGEND OF ZELDA™ the Wind Waker HD

¡LO NUEVO PARA Wii U!

- THE WONDERFUL 101
- BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- LEGO MARVEL SUPER HEROES

Precio $32.00 M.N.

0 107226 80062 6 10

Año 22 No.10
021113

¡GÁNATE UN VIAJE DE OTRO MUNDO!

CARTOON NETWORK Y BEN 10 TE LLEVAN CON UN ACOMPAÑANTE AL KENNEDY SPACE CENTER EN FLORIDA, USA.

- Entra a **www.cartoonnetwork.com.mx**
- Crea tu propio planeta alienígena.
- Busca códigos secretos durante los episodios de Ben 10 en octubre, y desbloquea herramientas adicionales.

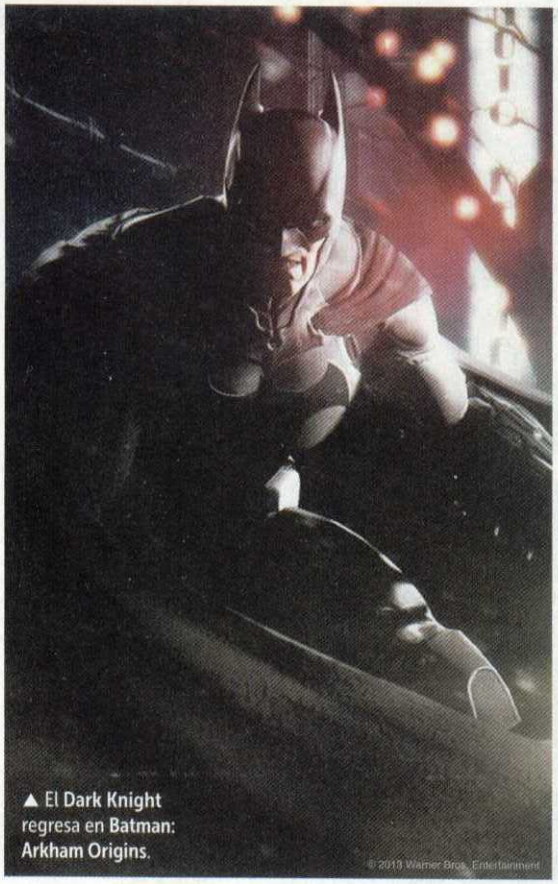
¡Participa y dale espacio a tu creatividad!

Promoción válida del 27 de septiembre al 27 de octubre de 2013. Únicamente para menores de 6 a 14 años de edad que cumplan con todos los requisitos de las reglas oficiales y con residencia legal en **Argentina (excepto Provincia de Mendoza), Colombia o México**. Consulte términos y condiciones en http://cartoonnetworkla.com/, según corresponda. Autorización RTC: DG/6593/13. 30 de agosto de 2013.

Kennedy Space Center™ VISITOR COMPLEX

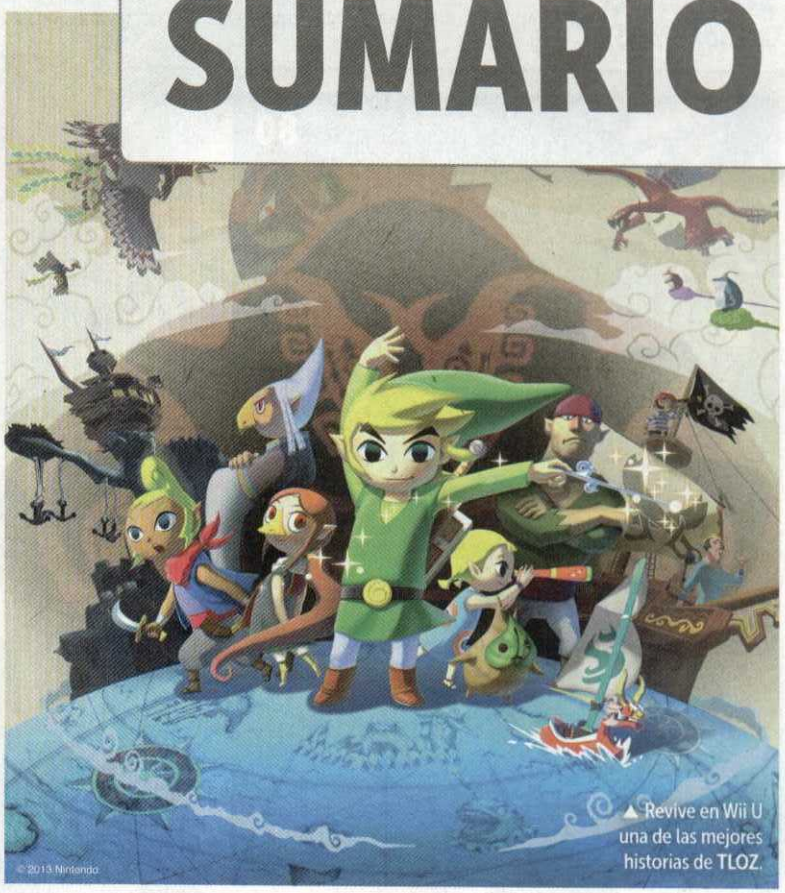
CN CARTOON NETWORK™

SUMARIO



▲ El **Dark Knight** regresa en **Batman: Arkham Origins.**

© 2013 Warner Bros. Entertainment



▲ Revive en Wii U una de las mejores historias de **TLOZ.**

© 2013 Nintendo

REVIEWS

16 **The Wonderful 101**
La nueva creación de Hideki Kamiya, donde un grupo de héroes lucharán por salvar a la Tierra.

22 **PAC-MAN Ghostly Adventures**
El clásico personaje amarillo debuta en Wii U con un juego de acción con movimiento libre.

26 **LEGO Marvel Super Heroes**
Múltiples héroes de cómics se dan cita en esta divertida aventura para Wii U y Nintendo 3DS.

32 **Batman: Arkham Origins**
Vive los eventos previos a la construcción del famoso asilo Arkham.

42 **Splinter Cell: Blacklist**
Un grupo de terroristas amenaza a EUA; sólo **Sam Fisher** podrá hacerles frente.

Además

30 · Aviones
36 · The King of Fighters '99
38 · Robot Rescue 3D
40 · Etrian Odissey Untold: The Millenim Girl
45 · Swords & Soldiers 3D
46 · Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale

NUESTRA PORTADA

42 **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**
Link se hace presente en el Wii U con una estupenda recreación en HD de **Wind Waker**, título original de Nintendo GameCube que ahora contará con nuevas características de *gameplay* únicas en Wii U.

◀ Únete al equipo de superhéroes y formen **The Wonderful 101.**

© 2013 PlatinumGames.

GUÍA DE COLOR

Wii U

N3DS

Wii

SUMARIO
Octubre 2013

▲ Conoce la película El increíble Castillo Vagabundo.

◄ El sueño de **Luigi** está por comenzar junto a ti.

▼ Termina este juego con todos sus secretos.

COMUNIDAD

6 **Pasacartas**
No te quedes con la duda, en esta sección respondemos todas tus preguntas.

10 **Foros y redes sociales**
Comparte tu punto de vista acerca de todo lo que ocurre en el mundo Nintendo.

12 **Galería**
Checa las maravillas que realizan nuestros lectores en este espacio.

TIPS

62 **Mario & Luigi: Dream Team**
¡No dejes de leer los tips que te preparamos para enfrentar las pesadillas de **Luigi**!

86 **DuckTales: Remastered**
Vence a todos los jefes de este estupendo juego que nos pone nostálgicos a todos.

DE INTERÉS

14 **Top News**
Este mes, se dieron a conocer varias sorpresas para el futuro, no te las pierdas.

56 **NES ¡30 Aniversario!**
Especial + Infografía dedicados a la consola con la que comenzó esta pasión.

68 **Uno con el Control**
¿Por qué juegas? Te invitamos a que leas esta interesante reflexión.

72 **EntreteniMiiento**
Te platicaremos de una de las cintas animadas más esperadas de este 2013.

75 **Reload**
Acompaña al pugilista **Little Mac** en sus mejores entregas de la serie **Punch-Out!!**

80 **Vistazo a Japón**
Hayao Miyazaki se retira, pero nos deja grandes piezas de colección, te hablaremos de una de ellas.

90 **El Gremio**
Desafía a uno de los monstruos más fuertes: **Brachydios**.

92 **Survival Horror**
Recordamos el genial y escalofriante **Resident Evil 4**.

Reload Punch-Out!!

No te pierdas un vistazo a los juegos más famosos de la mejor franquicia de box.

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
El juego y la consola se venden por separado
*Puede requerir un depósito. Disponible mientras dure la existencia. Para más detalles consulta a la tienda.
© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

EDITORIAL

Octubre 2013

© 2013 Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker arriba en alta definición al Wii U

▲ El retoque del juego quedó genial.

Ahora es un clásico, pero en su momento fue muy criticado por el diseño de los personajes, muchos dijeron que lucía infantil. El tiempo puso las cosas en su lugar, y hoy es catalogado como un gran desarrollo. Si eres uno de los que no lo jugó porque aún no llegabas a los videojuegos, te recomiendo que lo obtengas, lo disfrutarás bastante. Por cierto, Nintendo ofrece ya un *bundle* de Wii U, con GamePad temático, el cual incluye el juego y el libro **Hyrule Historia** en versión digital, además de una rebaja al precio de la consola.

Dale un vistazo a nuestro artículo de portada, y conoce o, en su caso, recuerda la aventura de **Link**.

¡Excelentes noticias para nuestros seguidores! En unas páginas más encontrarás un gran anuncio, la revista está disponible para descarga en la Apple Store. Sí, ahora puedes tener toda la información de **Club Nintendo** en tu *tablet*. ¡Descárgala!

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Baez
Juan Carlos García Aragón "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Gerardo Escalante Mendoza

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez Zamora
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara Guillen

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS
DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600
DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

MARKETING
DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES
DIRECTOR DE OPERACIONES
Hugo Ríos Chaverra
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 22 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052911244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N°.1/432°92°/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**. Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 335; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO, Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2013.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

THE WONDERFUL 101
BÚSCALO en septiembre
Nintendo
SOLO PARA
Wii U

Pasacartas

Octubre 2013

TLOZ: Wind Waker será uno de los títulos más populares para este cierre de año

© Nintendo

Pit comenta

Capcom afirmó que, de resultar positivas las ventas de **DuckTales: Remastered**, se revivirían más de sus clásicas franquicias de NES, ¿cuál te gustaría?

© Nintendo

Los buenos tiempos de Rare

¡Hola! Es la primera vez que les escribo. Estas son mis preguntas: ¿Nintendo seguirá dando vida al N3DS? ¿Cuándo va a salir **Super Mario Bros. 3** para N3DS y Wii U?

Enrique Ávila
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Enrique! Durante una de las conferencias "Nintendo Direct", se habló sobre los próximos títulos clásicos de NES que llegarán a N3DS y Wii U. Algunos de ellos son **Carnival '92: Recca**, **Wario Land 3**, **Tecmo Super Bowl**. Por su parte, **Donkey Kong** ya está disponible desde el 15 de agosto; **Super Mario Bros. 3**, el más esperado de todos, aún no tiene fecha, pero se confirmó que llegará para ambas plataformas este mismo año.

▲ **SMB3** ha sido uno de los más aclamados, tanto así que tuvo una serie de TV.

¿Y DJ Hero 3D?

¡Buen día, **Club Nintendo**! Tengo entendido que la saga **Guitar Hero** de Activision está cancelada por tiempo indefinido; pero me dio mucha pena que haya pasado lo mismo con las versiones de **DJ Hero**, ya que soy un gran fan de la música electrónica y sobre todo de este juego, más aún luego de haber sido anunciada una versión para Nintendo 3DS al momento de su salida, por lo que mi duda es: ¿Llegará este juego alguna vez? ¿Tienen planeado sacar un juego de la serie **WarioWare** para Nintendo 3DS?

Ignacio González C.
Santiago de Chile

¡Hola, Ignacio! Cuando Nintendo hizo público el N3DS en la E3 del 2010, se mostró el *line up* de juegos que acompañarían la consola en sus primeros meses, uno de ellos era **DJ Hero 3D**, desarrollado por Vicarious Visions y que, supuestamente, aprovecharía al máximo las funciones táctiles, de acelerómetro y claro, los efectos en tercera dimensión. Sin embargo, ya han pasado tres años de ello y sigue sin haber noticias sobre si se mantiene en plan o ya lo mandaron a la congeladora. Sólo queda esperar a que en algún momento Activision reviva sus franquicias musicales, que dominaron las ventas por muchos años.

En cuanto a **Wario**, lo último fue **Game & Wario** para Wii U (que no tiene que ver con la serie **WarioWare**) y no se ha dicho nada sobre si están o no trabajando en un nuevo proyecto para portátiles, esperemos que sí lo hagan pronto.

SÍ
NO

@TedusMaximus
Vía twitter

¿Es descabellado pensar en una edición digital de la revista **Club Nintendo**?

NO

@Sanbrainer
Vía Twitter

¿Se venden Wii U Gamepad por separado?

NO

Roberto Vicr
Vía Facebook

Saben si el *bundle* de **TLOZ: Wind Waker HD** y la figura de **Ganon** llegará a México?

SÍ

▲ Los **Felynes** se vestirán con el atuendo de los plomeros, ¿qué te pareció?

▲ Así luce el traje de **Link** para espadachín y artillero en **MH4**.

Carta del mes

Monster Hunter 4... ¿saldrá en Wii U?

¡Hola, **CN**! Espero que estén bien todos. Es la primera vez que les escribo; tengo unas dudas que me gustaría que me aclararan.
¿Vendrá **Monster Hunter 4** a América?
¿Habrá un **Animal Crossing** en Wii U?
¿Saldrá algún título de **Call of Duty** en Nintendo 3DS?
Jorge Rojas Ramírez
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Jorge? **Monster Hunter 4** es uno de los títulos más esperados por los fans de las cacerías, y ya está disponible en Japón. Una de las sorpresas más grandes fue la inclusión del traje de **Link** tanto para espadachín como para artillero; pero hasta ahora no se ha mencionado nada sobre si tienen o no planes para una versión en Wii U. Sería una opción lógica, pues incluso se podría –ahora sí– habilitar el *crossplay* entre N3DS y Wii U. Desafortunadamente, tendremos que esperar para escuchar noticias sobre ello. Por ahora, sólo está en versión portátil en Japón. No hay fecha para América. En cuanto a **Animal Crossing**, en Wii U, sólo existe disponible la **Animal Crossing Plaza**, aunque un juego completo no ha sido anunciado todavía. Por último, Desde el NDS que no salen versiones portátiles –para Nintendo– de **Call of Duty**. Sería interesante ver una nueva entrega que aproveche las cualidades del portátil de tercera dimensión, ¿o no?

Secciones retro

¡Hola, **Club Nintendo**! Quiero felicitarlos por ser la mejor revista de videojuegos; bueno, después de las flores vamos a lo que me tiene preocupado. Ahora con el cambio de *look*, algunas secciones no han aparecido, tales como Mariados, SOS y Nintensivos. Me gustaría saber si van a serguir publicándolas. Me agradó la línea del tiempo en los *reviews*. Publiquen mas *tips*.
Isaac Muñóz
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Isaac? Ya casi cumplimos un año del rediseño y nos agrada que sigan mandando comentarios, pues sólo así mejoraremos esta publicación. En cuanto a las secciones que mencionas, unas desaparecieron, otras, como los Mariados y SOS se integraron a los *reviews* (cuando sea posible). Lo mismo ocurre con los *tips*, en ocasiones los ponemos independientes o se anexan a la reseña (como sucedió en este número con **Mario & Luigi: Dream Team**).

Monster Hunter 4

¡Hola, revista **Club Nintendo**! Tengo una pregunta:
El juego **Monster Hunter 4** para Nintendo 3DS, ¿va a tener por fin modalidad en línea, o no?
Idem Carram
Vía Facebook

Por lo menos, en Japón sí cuenta con modo en línea de forma gratuita, esperemos que llegue a América (quizá a finales del 2014) con las mismas características de juego.

▲ **Pit** es uno de los pesonajes invitados en **S. Smash Bros. Brawl**.

@mad3233
Vía Twitter

¿Tienen suscripciones para lectores en Estados Unidos?

NO

Pedro R. M.
Vía Facebook

¿Es estrictamente necesario un disco duro con corriente externa para Wii U?

NO

Alberto Vizuet
Vía Facebook

¿**Sonic Lost World** se podrá utilizar en el Nintendo 2DS?

SÍ

© Nintendo

◀ Esperemos que pronto haya versión de **PVZ2** para algún sistema de Nintendo.

▲ Juega **F-Zero** en **Nintendo Land**.

Rumores de Star Fox

Vi en Internet que Nintendo está planeando sacar un *remake* de **Star Fox Adventures** y **SF: Assault**. ¿Eso es cierto, o sólo es otro rumor de Internet?
Dilan López
Vía *e-mail*

Totalmente falso.

© Nintendo

Wind Waker

¡Qué tal, **Club Nintendo**! De casualidad, ¿saben si el *bundle* de Wii U con **The Legend of Zelda** traerá el juego **Wind Waker** físico o digital?
Jorge Luis Blanco Cordero
Vía Facebook

¡Qué tal, Jorge! Gran sorpresa nos dio Nintendo con el estreno del *bundle* de **TLOZ**. En esta ocasión, se incluye el juego **Wind Waker** y el libro **Hyrule Historia**, ambos en versiones digitales. En particular, me hubiera gustado más libro y juego en forma física, pues ver la impresión en papel de **Hyrule Hitstoria** es una experiencia única, así como también tener el disco en tus manos, ¿no lo crees?

Los zombis contraatacan

¡Hola **Club Nintendo**! Quiero felicitarlos por la revista, ¡me encanta!
Plants vs. Zombies 2 ¿llegará a consolas de Nintendo (Wii U o N3DS)?
Emmanuel Casillas
Vía correo electrónico

Por el momento, no hay anuncios oficiales por parte de EA sobre una adaptación de este título a Nintendo, quizá más adelante como con la versión anterior, que llegó a Nintendo DS como juego físico.

Wii U GamePad

¡Qué tal, gente de **Club Nintendo**!
Si me compro un paquete Wii U con **ZombiU** en Estados Unidos y le pongo una cuenta mexicana de eShop, ¿puedo descargar **Nintendo Land** con el código para la descarga digital incluido?
Christian Matos
Vía correo electrónico

¡Hola, Christian! Siempre y cuando la consola sea americana, así no tendrás ningún problema para utilizar los juegos, o activar algún código de descarga incluido, en este caso el de **Nintendo Land**.

Envíanos tus dudas o comentarios para esta sección al correo: pasacartas@revistaclubnintendo.com. Recuerden que también pueden mandar tus preguntas breves para la sección Sí y No. ¡Participen!

SÍ / NO

@Smg3twitlvan
Vía Twitter

La versión del Nintendo 3DS XL para Latinoamérica, ¿tiene adaptador de corriente (cargador)?

SÍ

@Gamertoons22
Vía Twitter

Disculpen, ¿saben si saldrá alguna versión de **Resident Evil 6** para Wii U?

NO

Antonio Serrano
Vía Facebook

¿Llegará algún N3DS XL especial de **A Link Beetween Worlds** junto con el juego?

NO

NINTENDO NETWORK

GAME & WARIO™

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

© 2013 Nintendo. Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

Wii U™

Tu voz

¿Qué opinas del recién anunciado Nintendo 2DS?

Moni Rosales
Facebook

Me parece muy buena idea, ya que tendrá un menor precio que el 3DS, por lo que será más accesible para todos aquellos a los que no nos alcanzaba el bolsillo.

© Nintendo

Cuando el N3DS salió al mercado en 2011, tuvo uno que otro tropezón que ya quedó en el pasado. La falta de juegos se ha vuelto ahora en abundancia de buenas franquicias, y las pocas ventas del portátil se catapultaron para convertirse en la plataforma líder en el mercado.

Otro conflicto fue el 3D, no recomendado para niños menores de siete años, generando que los padres dudaran en comprarlo; por otro lado, un groso de los jugadores de N3DS omite dicho efecto; por ello, los de Kioto pensaron en realizar juegos sin 3D. El tiempo pasó, y ahora Nintendo presenta su versión minimalista de N3DS, llamándola N2DS, pues carece de la 3D, así como lo muestra el rediseño estético y funcional para ofertarlo a un público joven o casual. Más que un retroceso, es un replanteamiento de la estrategia para posicionar aún mejor su línea de portátiles y llegar a más audiencia.

El Nintendo 2DS será compatible con todos los juegos de N3DS y NDS.

En lugar de utilizar dos pantallas, será una sola que emule la función de doble imagen

En las redes sociales, hay comentarios al respecto, por ejemplo, **Cesar Gallegos** opina: "Mientras más opciones, mejor... así cada quien elige la que se acomode a sus posibilidades, gustos y/o necesidades". **Virgilio Lázaro** afirma: "Me recordó mucho al primer GB, y aunque su diseño no es tan bueno, el precio es lo que va a contar". **Hazel Díaz** comenta que el 3D lo mareaba; sin embargo, a **Fernando Fernández** no le agradó en absoluto el diseño; mientras que **Ruisu Nintendōmasutā** dice que es como dar un paso atrás porque es quitarle la gracia a la propuesta del N3DS. En general, los comentarios son positivos, hay que tomar en cuenta que se enfoca a un público de menor edad y su costo ($130 dólares en EUA) lo hará más accesible. El diseño se ve más robusto, precisamente para soportar golpes o caídas (más que el N3DS).

Si quieres proponer un tema, escribe a: tuvoz@revistaclubnintendo.com

@mosky3000

Me gustaron tanto ambos pósters (**Super Smash Bros.** y **New Super Luigi U**) que tuve que comprar la revista dos veces.

@frankisame

Algo que debo agradecerles bastante es que: ¡Están poniendo más pósters! Gracias, debía decorar mi habitación.

@darkgame47

Los amo porque son ustedes quienes me mantienen en la creencia de los videojuegos. Desde Rep. Dom. We Love You.

Revista CN
Destacados del mes

Arte en GamePad

▲ **Bowser, el gran villano**
Bowserina nos presenta su dibujo de uno de los grandes de Nintendo.

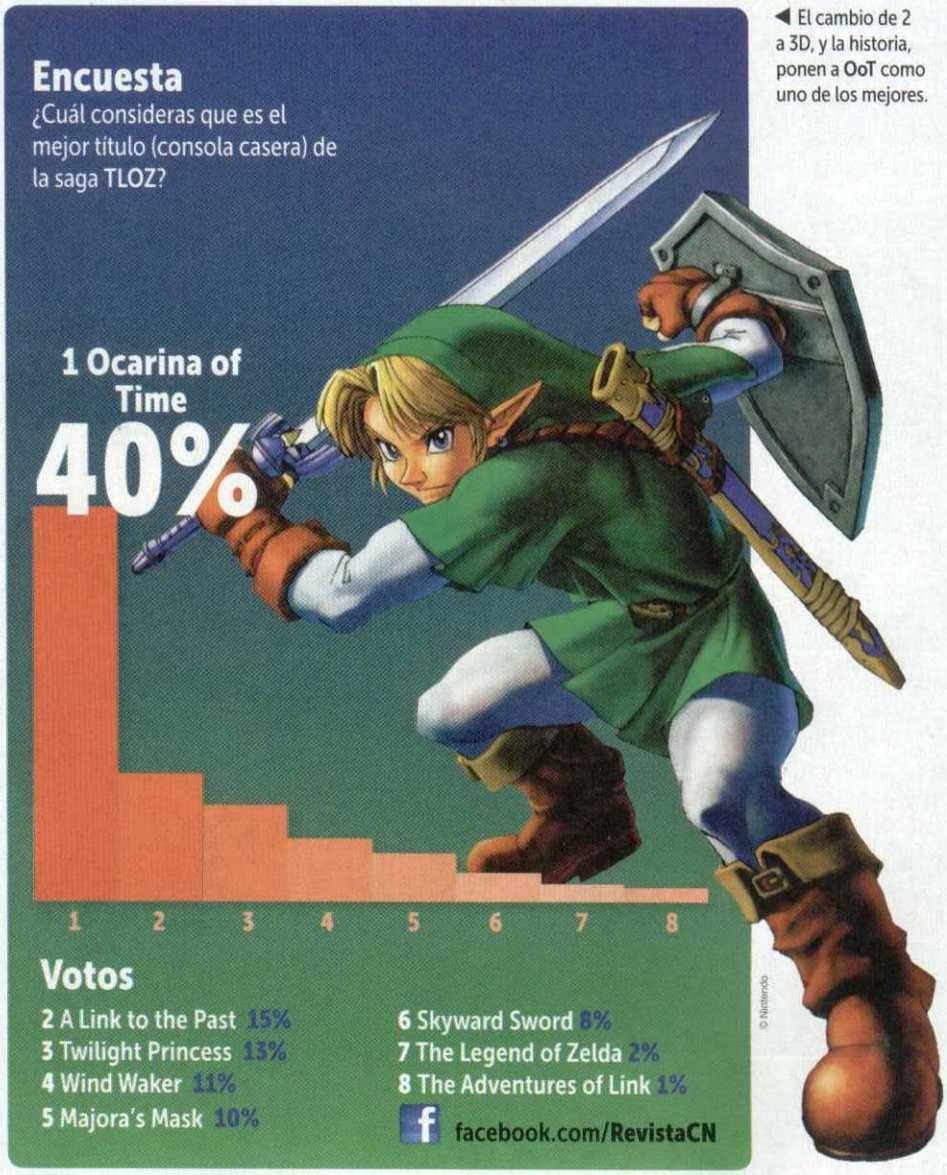
▲ **Fire Emblem Awakening**
Sin duda, uno de los mejores títulos para el N3DS. Dibujante: **Kura**.

▲ **La armoniosa ocarina**
Netos.mx muestra su dibujo de **Link**, el héroe del tiempo.

▲ **Atrápalos a todos**
QevFlynn convoca a uno de los fantasmas clásicos de Pokémon.

Síguenos en
Miiverse : RevistaCN

Encuesta
¿Cuál consideras que es el mejor título (consola casera) de la saga TLOZ?



© Nintendo

◀ El cambio de 2 a 3D, y la historia, ponen a **OoT** como uno de los mejores.

Votos
2 A Link to the Past **15%**
3 Twilight Princess **13%**
4 Wind Waker **11%**
5 Majora's Mask **10%**
6 Skyward Sword **8%**
7 The Legend of Zelda **2%**
8 The Adventures of Link **1%**

facebook.com/RevistaCN

Hace rato estaba jugando un videojuego, y me dijo: "Presiona cualquier botón para continuar". Presioné *off* y la consola se apagó.
@Ramfire19

Lo mejor de **Twitter**

@NeoPenny
La verdad, uno que no está en México haría hasta lo imposible por una versión digital para iOS o Android.

@coatloko_sam
Nintendo está empezando a mover sus piezas para la temporada navideña y lo está haciendo bien, y más ahora con el 2DS

@23142n0g
Después del Gamevistazo Retro de **DuckTales**, me recordaron que yo tenía ese juego. Desempolvé y me lo encontré

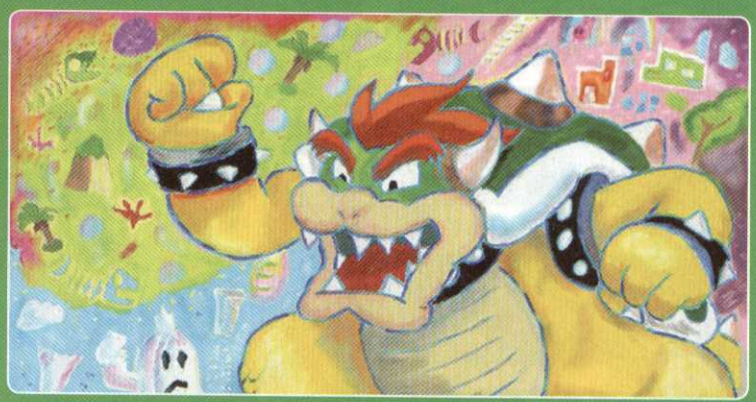
Twitter
@RevistaCN

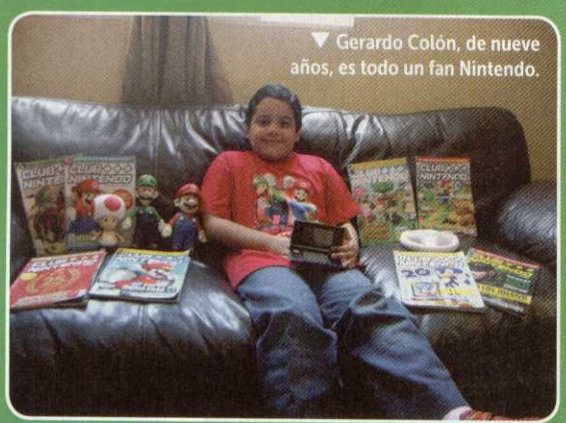
¡Muéstranos qué tan fan de **Nintendo** eres para que aparezcas en esta galería de arte!

Envíanos las fotografías de tus colecciones, *cosplay*, dibujos o creatividades que hayas hecho con la temática de Nintendo o Club Nintendo, y forma parte de las páginas de **Club Nintendo**.

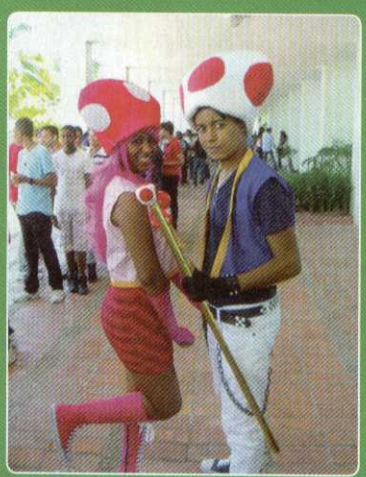
▲ Ronald Saborio presume gran parte de su colección de CN.

▼ William Lara utilizó Art Academy para crear esta imagen de **Bowser**.





▼ Gerardo Colón, de nueve años, es todo un fan Nintendo.



▲ Albert y Yamillet Esteva, de República Dominicana en *cosplay* de **Toad** y **Toadette**.

▼ Los hermanos Matías y Benjamín Asencio y su colección de Nintendo.

◀ Diego Fernández es fan de **TLOZ**.

▼ Colección de Ángel Ramírez, de Jalisco.

▲ Jonathan Sandoval nos envía la foto de su pequeña hija. ¡Felicidades!

▲ Aquí les presentamos la foto que Yuli García publicó en nuestro Facebook.

Nintendo

Welcome to Animal Crossing™ New Leaf

¡Tu ciudad Tus amigos!

¡Tú eres el alcalde!

Nuevos descubrimientos esperan CADA día

Comparte tu Creatividad

Conéctate con tus amigos en todo momento*

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Se requiere conexión de internet inalámbrica de banda ancha para las características en línea. Para más detalles visita support.nintendo.com
© 2012 - 2013 Nintendo. Animal Crossing and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visita www.nintendo.com

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

TOP NEWS

Noticia del mes

◀ Novedoso diseño, misma calidad.

Ya disponible para Wii U

El nuevo juego de Platinum Games en exclusiva para Wii U, **The Wonderful 101**.

© Platinum Games

Futuro brillante

Conoce el Nintendo 2DS, el más reciente miembro de la familia de portátiles de Nintendo

Tu nueva consola

Hace una semanas. Nintendo reveló varias sorpresas, una de las más importantes es el actual modelo de Nintendo 3DS, el cual se llamará simplemente Nintend 2DS, que, como su nombre lo indica, deja atrás la cualidad para ver los títulos en 3D.

El tamaño de las pantallas será el que ya hemos visto en el primer modelo de Nintendo 3DS, sólo que esta vez la consola no podrá cerrarse, será en una sola pieza, pero no te preocupes, usarás un botón para ponerla en reposo y continuar con tu juego en otro momento. Incluirá un *stylus* y el sonido será monoaural, a menos que se cuente con audífonos, donde obviamente pasará a ser estéreo.

Su precio será uno de los atractivos, ya que este será de 129 dólares (el costo para cada país podría variar).

Su salida será el 12 de octubre, sí, junto a la nueva generación de **Pokémon**: le espera un gran éxito.

Visita

www.nintendo.com

▲ ¿Te agrada esta nueva consola?

▲ Estará disponible en color rojo y azul.

Top de juegos descargados

Super Street Fighter II -Wii U-

1

New Super Luigi U -Wii U -

2

Wario Land -N3DS-

3

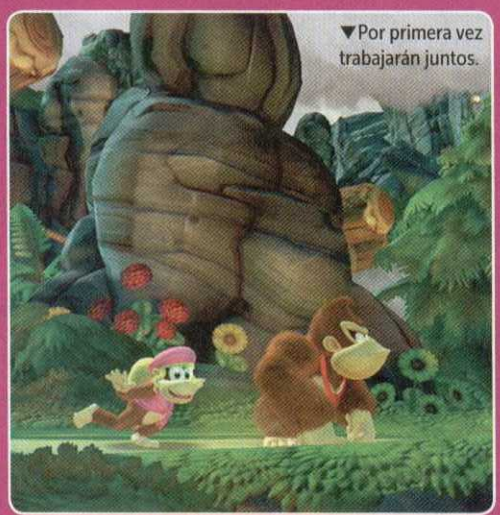
Fecha confirmada

Por fin, Nintendo ha dado a conocer el día en que podremos disfrutar dos grandes juegos.

La nueva aventura **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds**, para N3DS, ya tiene fecha oficial de lanzamiento, este se dará el 22 de noviembre, mientras que el de **Donkey Kong Country: Tropcial Freeze** será el 6 de diciembre, anótalos en tu calendario.

Visita

www.nintendo.com



▼Por primera vez trabajarán juntos.

▼ Regresan las escenas en la nieve.

▼ Revive el ataque con tu espada.

▲En corto

Descarga para tu N3DS el segundo capítulo de **NInja Gaiden.**

Wii U de leyenda

Nuevo precio para la consola

Se confirman los rumores

Como se había filtrado hace unos meses, Nintendo ha puesto a la venta un paquete especial de Wii U que contiene la versión digital de **The Legend of Zelda: The Wind Waker** y el libro, **Hyrule Historia**, además de que el GamePad tiene detalles de la serie. También se ha confirmado que el precio será de 299 dólares, el costo oficial de la consola en su versión de lujo desde ahora, lo que representa una rebaja de 50 dólares con respecto a lo que valía en su aparición. Una duda común es la de si habrá algún programa Embajador como el que existió en su momento para el Nintendo 3DS, pero debemos informar que no será así.

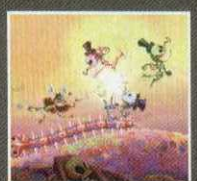
Es una gran estrategia de Nintendo para esta temporada, esperemos que sea una Navidad dorada.

Visita

www.nintendo.com

▲ Ahora, muchos tendremos dos Wii U.

The Legend of Zelda -N3DS- 4



Rayman Legends -Wii U- 5

Pokémon Rumble U -Wii U- 6

- Altamente recomendado
- Sugerencia del *staff*
- Juego esperado por la comunidad

REVIEWS

16 The Wonderful 101
22 PAC-MAN and The Ghostly Adventures
26 LEGO Marvel Super Heroes
30 Aviones
32 Batman: Arkham Origins
36 The King of Fighters '99 Millennium Battle
38 Robot Rescue 3D
40 Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
42 Splinter Cell Blacklist
45 Sword & Soldiers
46 Attack of the Friday Monster! A Tokyo Tale

▶ La clave para el triunfo es trabajar en equipo.

The Wonderful 101

¡Héroes unidos para combatir al enemigo!

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **PlatinumGames**
- Categoría **Acción/Aventura**
- Jugadores **Multijugador**
- Resulta muy divertido de principio a fin

Violencia animada

© 2013 PlatinumGames

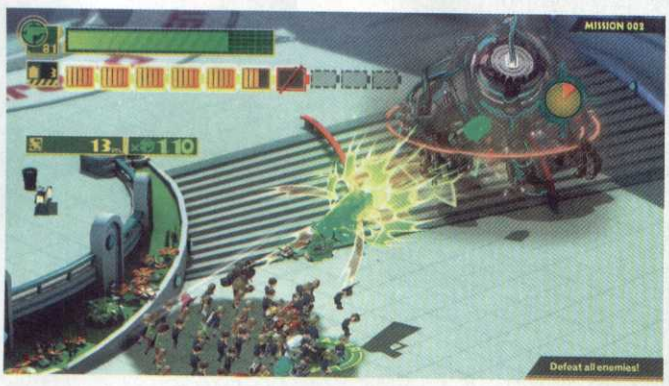
Anteriomente conocido como **Project - 100**, su nombre clave, es uno de los dos primeros títulos que desarrolla la renombrada compañía PlatinumGames en exclusiva para Nintendo. Una obra original que no debes desaprovechar.

Wii U comienza su segundo aire con grandes oportunidades de entretenimiento; títulos exclusivos que no podrás jugar en otra consola y que hacen fuerte a la plataforma de Nintendo. En este caso, desde hace un par de semanas se presentó oficialmente **The Wonderful 101**, título realmente divertido que te pone bajo el control de un centenar de superhéroes ávidos de utilizar todas sus fuerzas para vencer a los alienígenas invasores, antes de que logren su objetivo de conquistar el planeta. Cada uno de los personajes tendrá funciones únicas, pero en conjunto lograrán esa magia que vivirás en pantalla. Como referencia, te comentamos que fue desarrollado por los íconos creativos que han estado detrás de excelentes juegos como **Bayoneta**, **Viewtiful Joe** e incluso **Metal Gear Rising**, entre otros.

El *gameplay* podrá parecer complejo, pero es realmente sencillo y entretenido

▶ Destruye todo tipo de objetos del escenario.

▼ Durante la misión, **P-Star** te dará consejos para vencer a los jefes.



▲ Usa tu poder para convertirte en espada y aniquilar al rival.

Disponible en eShop

¿Quieres jugar el demo? ¡Descárgalo desde la eShop de Wii U y conoce las primeras misiones de esta grata experiencia de juego.

El surgimiento de los 101

Como te comentamos anteriormente, esta entrega –de inicio– llevaba el nombre de **Project-100**, obviamente no sería el definitivo, y poco después se cambió a **The Wonderful 101**, pero, ¿por qué le sumaron un dígito más? Muy fácil, aquí la historia se trata de un mundo que es presa de los ataques alienígenas, pero en esta ocasión, muestran su tecnología al máximo para aterrar a los inocentes ciudadanos.

Sin embargo, para hacerles frente, se requerían de los mejores héroes, y como aquí no es ni Gotham City, Metropolis, Star City o Keystone City, había que buscar entre los ciudadanos comunes para armar el escuadrón ideal.

De esta forma, policías, maestros, estudiantes, gimnastas, soldados y hasta un ninja deberán formar el grupo conocido como **The Wonderful 100**... ¡Ah!, y por supuesto, necesitarán un gran líder que los conduzca a la victoria. ¿Estás listo para convertirte en el héroe número **101** y defender al mundo?

La invasión de los Geathjerk

Olvídate de los alienígenas irreverentes como **Alf**, amigables como **E.T.** o parranderos como **Paul**; en esta ocasión, los invasores, conocidos como **Geathjerk**, vienen con la firme intención de apropiarse del planeta y aniquilar a quien obstruya sus planes. Las criaturas y sus revestimentos metálicos son de proporciones colosales, así que la lucha individual no es lo más viable. La mejor opción es formar un escuadrón que guerreros dispuestos a arriesgar todo por salvar al resto de los ciudadanos. Juntos, los héroes ganarán habilidades especiales que les permiten transformarse en distintos objetos o armas que te ayudarán a escalar edificios o cruzar a través de todo tipo de obstáculos; así como para vencer a los enemigos utilizando un poderoso puño, una espada o pistola de color verde e incluso un látigo morado.

Dichos poderes (entre más combatientes tengas al momento, será más efectivo tu ataque) los activas al dibujar patrones en el GamePad.

Si alguno de tus aliados cae noqueado, basta con pasar junto a él para regresarlo a la línea de combate

Ciudadanos comunes, ¡héroes maravillosos!

Conoce a quienes vivirán junto a ti esta gran aventura

Wonder White
Byakkoin Momoe es todo un maestro del ninjutsu quien utiliza armas especializadas que han pasado por generaciones.

P-Star
Este pequeño robot con gran inteligencia artificial sobrevolará los escenarios para brindarte información valiosa de la misión, así como técnicas de combate avanzadas.

Wonder Green
Jean-Sébastien Renault, mejor conocido como **Wonder Green**, usará sus poderosas armas de francotirador.

Wonder Red
Originario de Blossom City, **Will Wedgewood** es un maestro de escuela, pero cuando el peligro llega, se convertirá en el líder de los superhéroes.

Wonder Blue
Eliot Hooker es un policía de Los Ángeles. Curiosamente, en lugar de pistola, utiliza una espada.

Wonder Yellow
Desde Rusia llega **Ivan Istochnikov**, él ultiza un enorme mazo capaz de generar gran daño.

Wonder Black
Es joven y asiduo a la tecnología, todo un *hacker* que bien vendrá a tu equipo, él es **Krishna Ramanujan**, oriundo de la India.

Wonder Pink
tiene un aspecto frágil, pero lo cierto es que con su arco puede salir de cualquier problema fácilmente.

Completa la misión

Así como ocurre en otros títulos de PlatinumGames, en The **Wonderful 101** debes cumplir una serie de misiones, enfrentando distintos objetivos o realizando varios combos para elevar tus puntuaciones (recuerda que es un *beat em' up*) y así alcanzar el rango o medalla deseada (oro, plata, bronce y, claro, platino).

El liderazgo

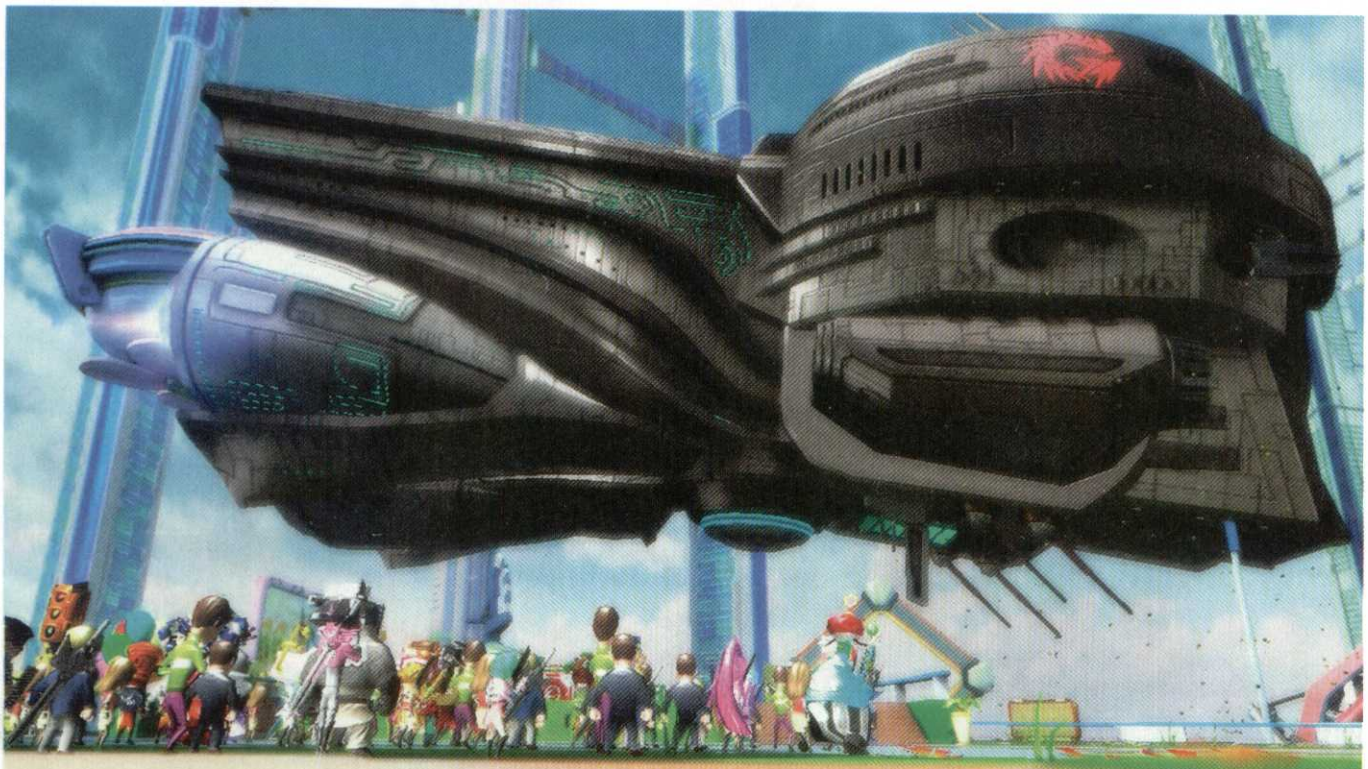
Pareciera que el protagónico se lo lleva **Wonder Red**, aquél personaje casi inspirado en **Viewtiful Joe** o en aquellos nipones de los años 70, pero no es así. Aquí, cualquiera de los héroes, ya sea los de inico o los que conozcas más adelante, podrían tomar el liderato y sacar provecho de sus habilidades, como la espada del policía o la siempre conveniente bazuca de **Wonder Green**.

Tus objetivos son salvar la ciudad, eliminar a los alienígenas y rescatar a los indefensos ciudadanos atrapados en medio del combate. En agradecimiento, ellos se anexarán a tu grupo para darte más poder o activar nuevos poderes.

¿Cómo se juega?

De inicio, quizá parezca complicada la idea de controlar a tantos, elegir las habilidades correctas y presionar las secuencias adecuadas para enfrentar los numerosos retos del juego, pero basta con unos cuantos minutos de práctica para que descubras que es una de las mejores experiencias hechas en Wii U, incluso, se puede decir que gracias a todas las características típicas de los títulos de Hideki Kamiya, **The Wonderful 101** será de los videojuegos que ofrezcan mayor cantidad de reuso, es decir, le sacarás provecho a cada centavo invertido, pues te ofrecerá un sinfín de horas de entretenimiento al completar cada uno de los niveles con la máxima medalla, así como para lograr las mejores puntuaciones que, por supuesto, nos podrás enviar a la revista para publicarlas en Los Retos.

▼ El GamePad te brindará toda la información necesaria.



▲ Visualmente, es uno de los juegos que más lucen en Wii U.

¿Qué pasaría...?

Si metieras en una licuadora a **Pikmin** y a **Bayonetta** (o **Viewtiful Joe**), de seguro el resultado sería **TW101**.

▲ La variedad de enemigos lo hace más desafiante.

▲ Aprovecha tus habilidades para completar los niveles.

Héroes maravillosos

Además de los protagonisstas, quienes son ciudadanos comunes que liberan sus habilidades para salvar al mundo de la invasión extraterrestre, también contarás con personajes de soporte, ellos te darán consejos útiles para completar tus misiones o volverlas más sencillas. Por supuesto, cada uno de ellos contará con doblaje de voz, así que podrás escuchar sus ocurrencias en la mejor calidad.

En cuanto al GamePad, me pareció bastante interesante la forma en que la gente de PlatinumGames solucionó el uso del control táctil. Por ejemplo, no sólo se utiliza para jugar si apagas la televisión, sino que te desplegará múltiples datos infomativos para que siempre estés preparado ante cualquier eventualidad; pero lo más atractivo es que, en ciertos puntos del juego, tus héroes entrarán en bodegas o edificios donde las cámaras no podrán ingresar, así que lo que no veas en tu televisor, lo verás en la táctil; y, si juegas en la modalidad *Off-TV*, aparecerá un pequeño recuadro que hará la función de segunda pantalla.

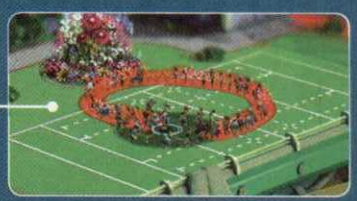
Utiliza ambas pantallas o juega en modo *Off-TV*

Sácale provecho a las múltiples funciones del Wii U

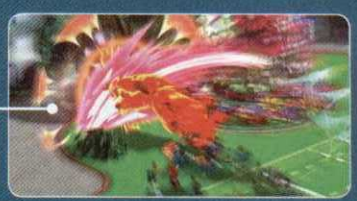
La pantalla táctil te será de mucha utilidad para tener visibilidad en zonas bloqueadas, así como para realizar las principales acciones de tus héroes, e incluso para resolver múltiples acertijos.

Auxilia a tus aliados
Las feroces batallas podrán provocar bajas en tu equipo. Procura caminar junto a ellos para reanimarlos.

Usa la pantalla táctil
Traza diferentes figuras y realiza acciones de grupo. Recuerda que la unión hace la fuerza.



Activa tus poderes
Cada situación tendrá una forma diferente de resolverse. ¡Elige bien las habilidades que utilizarás!



Básico en tu colección

Aunque el juego brilla por su creatividad, excelente *gameplay* y valor de reuso (ya sea por simple gusto o para conseguir las mejores medallas de cada misión), por alguna extraña razón **The Wonderful 101** no tuvo el éxito esperado en los primeros días de venta en Japón, vagamente se vendieron poco más de 5,000 piezas, que no son muy alentadoras.

Sin embargo, en PlatinumGames siguen firmes con sus desarrollos para Nintendo y, de hecho, ya hasta han dejado ver que les gustaría ser considerados como desarrolladores "*Second Party*" de los de Kioto.

¿Posible secuela?

Hideki Kamiya ha comentado que le encantaría realizar una segunda entrega de **The Wonderful 101**; aunque en realidad no saben si ello podría ocurrir. En lo personal, siento que esta nueva franquicia tiene mucho potencial y, bajo una buena dirección, como la de Kamiya, fácilmente podrían sorprendernos con más de un título que expanda las aventuras de estos pequeños héroes. Esperemos que las ventas favorezcan al juego y así se consiga darle la continuidad que se merece. Quizá uno de los motivos por los que no muchos quedan convencidos es por lo complicado de jugarse "a simple vista", sin embargo, de inmediato te darás cuenta que realizar las diversas transformaciones y enfrentar a los diferentes enemigos se vuelve tan natural que realmente te creerás ese "héroe" extra que acompañará a los distintos ciudadanos.

Entre mayor sea el número de héroes, más poderoso será tu ataque

En conclusión

¡No te lo pierdas! Estoy seguro que quedarás atrapado y no querrás dejar de jugar hasta que lo termines (con el 100% en todos los escenarios). Me agradó la forma de interacción con el GamePad, así como las funciones táctiles que hacen única esta experiencia de juego. Visualmente pareciera que estás en una serie animada, con excelentes detalles de iluminación, sombra y animación; además, el humor es bastante bueno a través de las múltiples situaciones que enfrentas en cada objetivo.

Aquí, las habilidades no estarán desperdiciadas como suele ocurrir en otros títulos. Ya sea en los combates con los jefes o al momento de resolver algun obstáculo en las misiones, deberás activar alguno de los poderes de los héroes, incluso combinarlos para perfeccionar tu defensa-ataque en ciertas ocasiones.

Sin lugar a dudas, **The Wonderful 101** es de las mejores opciones para estos meses en Wii U, y lo mejor es que puedes bajar el demo gratuitamente.

La intensa acción de decenas de personajes en pantalla y la combinación de poderes hacen de esta una aventura maravillosa.

RANKING **CN 8.5**

¿Por qué no juegas?

Viewtiful Joe
De los juegos más difíciles y entretenidos que vio el GCN.

▶ Un nuevo equipo ha llegado a Wii U para divertirse en conjunto.

PAC-MAN and The Ghostly Adventures

El primer cazafantasmas de los videojuegos

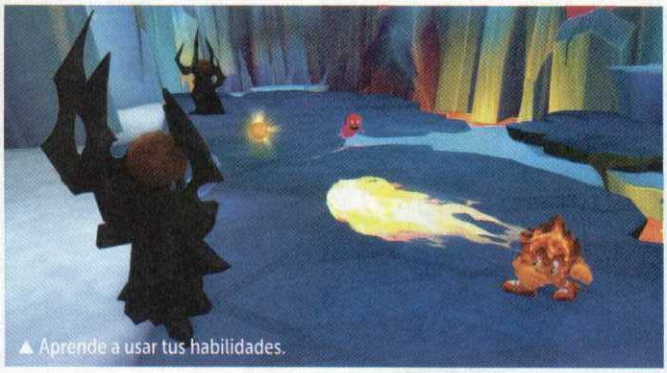
- Compañía **Namco Bandai**
- Desarrollador **Namco Bandai**
- Género **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un regreso que todos esperábamos.**

En la historia de este medio, resulta muy difícil crear nuevos personajes, podemos atestiguarlo cada año: llegan cientos de títulos con protagonistas que intentan ganarse un lugar, pero la realidad es que muy pocos lo logran.

Sin embargo, existe algo aún más complejo, adaptarse a los nuevos tiempos; son pocos los estudios que lo han logrado con sus personajes, casos concretos los de **Mario** y **Link**, cuya llegada al mundo en 3D fue tan perfecta que pareciera que siempre estuvieron pensados para tal estilo. En cambio, SEGA ha sufrido bastante con **Sonic**, no ha encontrado la manera de crear un ambiente para que su erizo pueda correr como lo hiciera en la época de los 16 bits. Por otro lado, tenemos las franquicias que murieron por no adaptarse a este cambio, como **Earthworm Jim**, que ya muy pocos recuerdan. **Pac-Man**, tras muchas apariciones, no ha repetido el éxito de sus años en los laberintos, pero esta vez todo podría cambiar, al menos para refrescar a un personaje que lo merece todo en esta industria.

Llegó el momento de revivir a un clásico, uno que lo necesita más que nadie, Pac-Man

© Namco Bandai


▲ Aprende a usar tus habilidades.

▲ No te asustes, afronta el peligro.

◀ Una parte de la ciudad que tienes que librar de los fantasmas.

Revivir a un ícono tan grande no es nada sencillo, por lo que Namco Bandai ha planeado todo para tener éxito, no sólo con este título, sino también mediante una serie de televisión que comenzó a transmitirse este mismo año en Estados Unidos y Cánada (no se sabe en este momento si aparecerá en las señales de otros países de América, pero es muy probable que así sea), y en la que está basada esta obra, donde se incluye a los personajes clásicos de toda la vida, pero además algunos nuevos para refrescar el concepto y hacerlo más entendible y apto para las nuevas generaciones.

¿Qué es lo que hacía **Pac-Man** en sus inicios? Comer fantasmas, y eso es lo que llevará a cabo en esta nueva entrega, sólo cambiará la mecánica, aunque en esencia realizará lo mismo que lo ha vuelto tan famoso y un emblema de la década de los ochenta.

Olvídate de los laberintos, esos ya no existen, ahora tienes toda una ciudad para explorar, lo cual podrás hacer a pie (sí, **Pac-Man** tiene pies, a pesar de que en sus incios sólo era un círculo come píldoras), o bien, con la ayuda de unos tubos de aire que al más puro estilo de la serie animada, **Futurama**, te llevarán de un lugar a otro en cuestión de segundos.

El objetivo es terminar con todos los fantasmas que andan sueltos por las calles, al mismo tiempo que comes las frutas que encontrarás para aumentar tu energía y puntos.

Parece una tarea sencilla, pero cuando te encuentras rodeado y los enemigos son poderosos, debes pensar muy bien hacia dónde morderás sino quieres terminar como otro fantasma.

◀ Tómate tu tiempo para visitar cada rincón de los escenarios.

Échale ojo

Para llevar
También puedes jugar en tu Nintendo 3DS esta nueva aventura de Namco Bandai.

Pantalla chica
Esperamos que pronto se dé el anuncio de su aparición en México.

▶ Fíjate muy bien en dónde pisas, existen muchas trampas.

▶ También los fantasmas se han renovado.

▲ Congela tus problemas para avanzar.

▲ El terror de los espectros.

Un gran reto para los jugadores que comienzan su camino en los videojuegos

▲ Para N3DS y Wii U puedes bajar el clásico juego de NES.

Uno de los cambios más positivos del personaje en este juego, es que ya no simplemente se dedicará a comer todo lo que encuentre a su paso, ya que, al estilo de **Kirby**, obtendrá poderes y movimientos especiales al tragar algunos ítems.

¿Recuerdan el juego **Chameleon Twist** de Nintendo 64? Pues bien, ahora **Pac-man** se transforma en un camaleón que, al igual que en el título de N64, podrá columpiarse de algunos objetos con su lengua para tomar impulso y así llegar a zonas que de otra forma serían imposibles de recorrer.

Pero también contará con otras técnicas especiales, como congelar o quemar a los enemigos, esto a muchas personas no les agrada, no por los cambios en el *gameplay* (que la verdad eran necesarios y son muy buenos), sino porque la esencia del personaje se pierde un poco; nosotros no lo consideramos así, pero sí creemos que pudieron haber logrado un efecto similar sin tener que cambiar el aspecto clásico de **Pac-Man**, ya que eso en ocasiones da la impresión de ser otro juego.

No estamos ante una revelación en ningún sentido, es un juego bueno, y aunque no va a competir por ser el mejor del año, cumple su objetivo a la perfección, divertirnos, eso que en ocasiones se pierde entre tanto cinema. Aquí pasarás un buen rato, no tienes que dudarlo, es una aventura con toques de plataformas con uno de los personajes más famosos de todos los tiempos, así es como debemos verlo; su estilo tradicional seguirá, como una entrega que jamás perderá valor, pero ya era necesario que se le diera un giro, esperamos este crecimiento siga.

Pac-Man
Una leyenda

Nacimiento
Fue hace más de tres décadas que Toru Iwatani creara a este personaje, estamos seguros que jamás se imaginó lo que representaría para varias generaciones de jugadores.

Desde Pac-Man Versus para Nintendo GameCube, no habíamos visto algo tan divertido, es un juego entretenido para un solo jugador.

RANKING **CN 8.0**

PIKMIN 3

¿Serás Nuestro Líder?

Juego y consola se venden por separado.
©2013 Nintendo. Pikmin and Wii U are trademark of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

SOLO PARA Wii U

◀ Los héroes están listos para la acción.

LEGO Marvel Super Heroes

Cuando el mundo los necesite, ellos volverán

- Compañía **Warner Bros.**
- Desarrollador **TT Games**
- Género **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un juego con la marca de la casa.**

Los juegos de super héroes han dejado de aparecer al ritmo que lo hacían antes, todos recordamos aquellos terribles años en los que cada adaptación que se veía en el cine tenía su videojuego con resultados espantosos, siendo el caso más recordado el de **Iron Man 2** que, a pesar de que SEGA estuvo detrás del desarrollo, la calidad del título fue lamentable, un insulto a los fans y a los jugadores. Pero bueno, en esta ocasión la suerte es diferente, por fortuna, TT Games, desarrollaodres de **LEGO Marvel Super Heroes**, han logrado un trabajo impecable, digno de los héroes más famosos del planeta, que si bien no vivirán la aventura más complicada de sus vidas, sí será la más divertida, con decenas de referencias a las películas y cómics, todo lo que un aficionado a este pasatiempo desea ver, así que no se preocupen, no hay de qué temer, simplemente disfruten.

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

© Warner Bros. Interactive

▲ ¿Puedes reconocer a este personaje?

▼ La acción nunca se detiene.

▼ La fortaleza de **Los Vengadores**.

La historia es, como nos tiene acostumbrados TT Games, bastante curiosa: **Silver Surfer** ha caído del cielo, rompiendo su deslizador en varias partes, las cuales, de ser halladas por cualquier villano, podrían representar una amenaza para la humanidad, es por eso que todos los héroes de la ciudad deben trabajar en equipo para evitarlo, dando como resultado una trama entretenida.

No toda la acción será para **Los Vengadores**, esta vez tienen que trabajar en equipo con otros famosos grupos de defensores de la Tierra, como los **X-men** o **Los Cuatro Fantásticos**, todos con sus poderes y movimientos característicos.

Las escenas que tienes que recorrer son enormes, no al estilo de **City Undercover**, porque todo el tiempo sabrás a dónde ir. Aquí, lo interesante es cómo efectuarás tus movimientos para avanzar y resolver las situaciones que se presenten en todo momento.

En ese sentido, debemos decir que lograron emplear a cada personaje de manera perfecta, aunque, claro, todos tendremos a nuestro favorito, pero, sin importar a quién controlemos, nos sentiremos cómodos.

Enemigo del futuro

Uno de los mejores cómics publicados en los últimos años es **Age of Ultron**, donde podemos ver a varios de los héroes de Marvel juntos.

Los enemigos a vencer

Te presentamos a algunos de los villanos del juego

Magneto

Vulture

Sabretooth

Dr. Doom

Rhino

Representas la última esperanza de la humanidad, antes de caer en las manos... o pinzas, de estos personajes

▶ Ciertas apariciones no las esperábamos.

▲ Los responsables de tus movimientos.

▲ ¿Quién se atreve a enfrentarlo?

Hablando de los protagonistas del juego, algunos realmente nos han dejado sorprendidos, no sólo por el momento en la historia en la que aparecen, sino por lo bien pensada que está su participación, y no nos referimos sólo a héroes, ya que también surge el emblema y padre de varios de estos carismáticos seres, Stan Lee.

agrega mucho valor al juego, además de que representa un homenaje a tan grande personalidad del medio.

Como no podía ser de otra forma, el humor está presente en todo momento, como en los diálogos, lo que significa un gran esfuerzo, considerando el enorme universo de Marvel, del que se

LEGO Marvel Super Heroes para Wii U es un buen juego, excelente manera de vivir las aventuras que hemos leído por mucho tiempo, y como mencionamos al inicio del artículo, mucho mejor que las últimas adaptaciones "serias" que se han realizado en los últimos años. Te recomendamos que lo pruebes, es una experiencia interesante, sin importar tu

▲ La popularidad de **Loki** va en aumento desde **The Avengers**.

El sueño de todo aficionado a los cómics se ha hecho realidad con este gran *crossover*

Ya lo habíamos visto lanzar telarañas antes, pero ahora su papel será otro, ya que tendrá los poderes de cualquier personaje, como la fuerza de **Hulk** o la visión de **Cyclops**, sin duda un extra que

pueden tomar cientos de referencias para sarcamos o bromas simples, algunas muy obvias y otras que sólo los seguidores de toda la vida de los cómics distinguirán y entenderán.

conocimiento de los héroes, representa diversión pura, tanto para quien esté detrás del control como para los que solamente observen, ya que no pararás de reír con las ocurrencias que verán en pantalla, este es el momento en que pueden volverse seguidores de la serie, mejor oportunidad no van a tener en mucho tiempo.

▲ La humilde morada de algunos héroes.

Es el tercer juego de estas famosas piezas de construcción en salir para Wii U, y el tercero en ser espectacular, no se lo pueden perder.

RANKING **CN 8.5**

LA MAGIA DE CLUB NINTENDO

TAMBIÉN EN FORMATO DIGITAL DESCARGABLE

BÚSCALO COMO CLUB NINTENDO REVISTA EN Disponible en el App Store

revistaclubnintendo.com RevistaCN RevistaCN RevistaCN

▲ Una curiosa historia que se deriva del concepto de **Cars**.

Aviones

Una aventura de película en exclusiva para Nintendo

- Compañía
Disney Interactive Studios
- Desarrollador
Behaviour Interactive
- Género
Aventura
- Jugadores
2
- Opinamos
Apto para los pequeños jugadores.

EVERYONE E ESRB
Violencia Animada

© Disney Interactive Studios

Si ya dominas las pistas de carreras, y te convertiste en el campeón de la Copa Pistón, es tiempo de tomar nuevos retos de altura, literalmente. Disney nos presenta la adaptación a juego de su más reciente producción cinematrográfica, donde los principales personajes son los aviones, como en su momento ocurrió con los autos o camiones en **Cars**.

Expande tu aventura

Los eventos del videojuego mantienen continuidad con la película y, de hecho, se desarrollan poco después del desenlace de la misma. Por supuesto, en tus diferentes misiones encontrarás a figuras conocidas, como **Dusty**, **Echo**, **Bravo** o **Ishani** (entre muchos otros más). En total, podrás jugar con alguno de los 10 protagonistas disponibles a través de diferentes objetivos, e incluso carreras aéreas por todas partes del mundo.

¡Ah!, pero no creas que será complicado pilotar en este juego. Muchas veces, cuando pensamos en un título de aviones, se nos viene a la mente uno de esos simuladores de vuelo que muestran un panel real en pantalla (con los cuales, según las películas, podrías salvarte si por algún motivo el piloto queda inconsciente). Pero no te abrumes, aquí el objetivo es divertirte, por lo cual, los controles están simplificados muy al estilo arcade para que prácticamente realices las piruetas más espectaculares con simples comandos en el control.

Los escenarios

La gente de Disney prefirió mantener una equidad entre lo que se vio en el filme con lo que tenemos en el videojuego,

Supera el tiempo para resolver todas las misiones y obtendrás recompensas

◀ Hay aviones desde los simples, hasta los más avanzados.

▼ Nada tan relajante como ver el cielo despejado.

▼ Cruza los cielos en busca de secretos.

por lo que los escenarios también estarán inspirados totalmente en la cinta, así que visitarás lugares como Propwash Juntion, e incluso los vastos terrenos de China.

Modos de juego

El modo de historia tendrá opción para dos jugadores simultáneos, siendo lo más destacable que el segundo participante ingresará o saldrá de la partida en el momento que lo desee, así no tendrás que esperar para comenzar o reiniciar si tu amigo se tiene que ir. En cuanto a lo gráfico, diremos que no es una revelación y, de hecho, el detalle de las texturas es bastante simple, lo notamos más en los niveles del océano, en específico, en en el movimiento de las olas.

En conclusión, se trata de una opción para los pequeños jugadores, ya que el reto no es elevado y podrán cursar los diferentes escenarios con facilidad. El juego cuenta con doblaje de voz, por lo que escucharás las conversaciones con los actores de la película. Los primeros niveles funcionan como una suerte de tutorial, que rápidamente conquistarás.

Aviones de bolsillo

La versión para portátiles fue desarrollada por el equipo de Tose Company y cuenta con seis personajes disponibles, los cuales desafiarán múltiples retos a lo largo de seis esceanarios. Aquí encontrarás modos de juego como Story, Challenge y Ballon Pooping. A diferencia de su contraparte casera, **Aviones** en NDS o N3DS no cuenta con modo cooperativo.

◀ La pantalla táctil te sirve como mapa.

Aviones (Planes) es un título que recomendamos para los entusiastas del filme y quienes busquen expandir lo visto en la pantalla.

RANKING **CN 7.0**

¿Por qué no juegas...?

Disney Infinity, un título que reune a casi todas las franquicias de Disney que cobrarán vida a través de los *sets* de figuras.

▲ Checa los detalles visuales, simplemente sorprendentes

▼ Este es el traje que usarás para combatir el crimen en C. Gótica.

▲ El Caballero de la noche regresa a Wii U.

Batman: Arkham Origins

Todos los criminales de Gotham te estarán cazando

- Compañía
Warner Bros. Interactive Entertainment
- Desarrollador
Warner Bros. Games Montreal
- Género
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
Es una lástima que hayan omitido el modo multijugador

Violencia
Sangre
Temas sugestivos
Referencia a drogas

© Warner Bros. Interactive Entertainment

El Caballero de la Noche, en sus últimos juegos y películas, se ha mostrado como un poderoso héroe capaz de enfrentar a los villanos más siniestros de la ciudad: rápido, ágil, certero y con la astucia necesaria para no dejar que sus enemigos lo intimiden; pero antes de que desarrollara dichas cualidades, durante los inicios como justiciero, las cosas resultaban un tanto más complicadas. Justo de ello se trata este brillante episodio (**Batman Origins**) donde los personajes más oscuros de Gótica atacarán simultáneamente, tratando de desequilibrar a **Batman**. Criminales de la talla de **Black Mask**, **DeathStroke**, **Copperhead** y **The Joker** (entre otros tantos que seguramente conoces) armaron sus mayores planes perversos..., pero sin importar la complejidad de los eventos, el hombre murciélago jamás se arrodillará y luchará junto a ti en una de las propuestas más ambiciosas de la serie **Arkham**. ¿Estás listo para enfrentar el mayor desafío de tu vida?

El inicio de Batman

Prepárate para conocer una versión de **Batman** donde se muestran detalles únicos de su pasado, la etapa donde no tenía todas sus habilidades perfectas; pero sin que ello importe, estaría a

◀ Los *gadgets* serán básicos para completar las misiones.

▼ Aplica múltiples combos y domina a los rivales.

▲ Los criminales tendrán información vital, ¡hazlos hablar!

Sé parte de una de las batallas más desafiantes que desencadenaron los eventos de **Arkham Asylum y City**

punto de encarar uno de los retos más desafiantes de su vida. En aquél entonces, todavía existía la Antigua Gótica –que después se convertiría en la icónica prisión de Arkham– e incluso **Gordon** aún no se ganaba su puesto como comisionado.

El máximo villano conocido como **Black Mask** (**Roman Sionis**), ha estado en múltiples historias dentro de los cómics de **Batman**, e incluso tuvo una aparición en el juego **Arkham City** dentro del DLC de **Robin**.

Roman, uno de los hombres más poderosos y acaudalados de Gótica (quien se convierte en **Black Mask** al vestir una máscara de cráneo color negro para ocultar su identidad e intimidar a sus oponentes), ofreció una recompensa de $50,000,000 de dólares a quien aniquile al murciélago; con dicha cifra tan jugosa, los mayores criminales de Gótica se dan cita para ver quién es el primero en cumplir con el trabajo. La historia tiene lugar en fechas decembrinas, por lo que en numerosos escenarios notarás detalles tanto visuales (nieve) como musicales muy acordes a la ocasión, siendo un agregado interesante.

Gameplay heróico

La gente en Warner tomó los fundamentos que dejó RockSteady perfectamente delineados, es decir, la forma en como controlaremos al peronaje sigue siendo en tercera persona. De igual forma; los enfrentamientos se realizarán por combos y ataques fulminantes. Otro de los detalles importantes es que, al ser un vigilante nocturno, deberás utlizar mucho el sigilo, escondiéndote en las sombras o detrás de las paredes para evitar ser detectado por los enemigos.

De hecho, muchos de los ataques y funciones de los titulos anteriores se siguen haciendo presentes, los *batrangs* o el gel esxplosivo son sólo unos ejemplos. Aunque también hay elementos frescos, como la garra de colisión, que te dará la facultad de atrapar a tus enemigos o jalar objetos para librar algún obstáculo.

▲ Sunsoft nos presentó la primera aventura del murciélago en NES.

Los mayores villanos se unen...

...para destruir al ícono de Ciudad Gótica

Bane

El único que sacó de circulación a **Batman**, y no duda en volverlo a hacer.

DeathStroke

Brutal asesino y mercenario. Su misión: destruir al murciélago.

Black Mask

El odio hacia **Wayne** es el motor de **Roman Sionis**. ¡Temible rival!

Deathshot

Debutó en Batman #59; ahora será contratado para matar a **Batman**.

The Joker

El rival perfecto de nuestro protagonista; ingenioso y calculador.

The Penguin

Oswald se caracteriza por su sombrilla y afinidad por los pinguinos.

¡Alfred, prepara el avión!
Siguiendo con las novedades, ya no será necesario trasladarte manualmente por los diferentes escenarios, como ocurría antes. En esta ocasión, se implemento el sistema de transportación a través del *batwing*; así ahorrarás mucho tiempo y la acción se sentirá menos intermitente. Claro, primero debes activar los sitios de extracción para utilizar la nave, similar a lo que ocurre en el juego de rol, **Shin Megami Tensei IV**, cuando debes accionar alguna de las terminales de teletransportación, por ejemplo.

Por supuesto, se mantiene la modalidad de detective, con la cual estudiarás pistas que te conduzcan hacia tus objetivos, o analizarás la zona para ubicar a los enemigos cercanos. También podrás utilizar una computadora en la Baticueva a fin de obtener información de tus misiones; incluso utilizarás múltiples cámaras de Ciudad Gótica para ver más a detalle lo que ocurre en diferentes ángulos y hasta aumentar o reducir la velocidad del video y, claro, tendrás la tecnología para recrear los crímenes de manera digital. Pero no sólo eso, en esta cueva, el hombre murciélago realizará un sinfín de actividades, desde elegir su atuendo, hasta seleccionar el armamento ideal ante cada tarea, así que será uno de los lugares más recurrentes.

Misiones alternas
El trabajo de un héroe no es nada sencillo, no creas que bastará con patearle el trasero a los ocho criminales que están detrás de ti. En distintos momentos, te enfrentarás a otros enemigos de mediano rango, si los vences, ganarás mejoras técnicas para tus accesorios y equipo, realmente útiles para facilitar tu progreso en los niveles avanzados. Muchos de estos enemigos harán su debut en **Origins**,

Enfrenta a los peligrosos ciminales para ganar mejoras de tus armas y equipo

Nueva villana: Copperhead

La hábil criminal –y asesina– estará acechándote

Garras mortales

Ten cuidado cuando la enfrentes, domina el combate cuerpo a cuerpo y sus garras te pondrán fuera de la batalla.

▲ Los nuevos guantes bloquean la electricidad

por ejemplo, encontrarás a algunos denominados **Armored Enforcer** y otros que son todos unos maestros en las artes marciales. Por supuesto, las batallas contra estos nuevos criminales ampliarán tu experiencia de lucha, haciéndola más dinámica y variante, evitando que llegue a ser tedioso encontrarte a los enemigos.

Modo en línea: gran ausente

Inmensa sorpresa provocó la noticia de Warner Bros. Interactive Entertainment cuando afirmaron que, para la versión de Wii U, no se contaría con la modalidad en línea de **Batman: Arkham Origins**, siendo esta una de las más esperadas por los videojugadores, pues si bien la historia y *gameplay* son lo suficientemente robustos y valen la pena las horas de juego, nunca está por demás contar con opción multijugador en línea. De esta manera se amplía exponencialmente el valor de reuso y, por lo tanto, le sacarías provecho al juego mucho más tiempo en lugar de sólo terminarlo y arrumbarlo en tu cajón. ¿La razón? Quisieron enfocarse en desarrollar el modo *online* para las plataformas con "mayor audiencia en multijugador", ¿qué opinas al respecto? Esperemos que, por lo menos, sí liberen los futuros DLC para la consola de Nintendo.

▲ DeathStroke, un criminal con experiencia militar.

En conclusión

Superar lo hecho por RockSteady es un reto muy grande, sin embargo, Warner mantuvo la escencia del personaje, lo sombrío de los escenarios, el trabajo en diálogos y la diversidad de objetivos primarios y secundarios, por lo que, si creías que al no ser de los desarrolladores originales te decepcionarían, no será así. Disfrutarás el juego de inicio a fin.

Batman: Arkham Origins estará disponible a partir del próximo 25 de octubre e incluso tendrá una versión dedicada al N3DS (**Batman: Arkham Origins Blackgate**) que contará con estilo de juego propio con elementos tridimensionales. La historia de dicho juego se desarrollará poco después de los eventos de **Arkham Origins**, así que, si quieres vivir la experiencia completa, te recomendamos jugar ambos.

El juego es bueno, cuenta con grandes personajes y se ejecuta bien, sólo que el hecho de estar recortado (no *multiplayer*) le resta puntos.

RANKING **CN 8.0**

La historia continúa

Batman Arkham City: Armored Edition

Si quieres conocer uno de los juegos que delineó los cimientos de Origins, checa **Batman Arkham City: AE** en Wii U.

▶ El Wii sigue ofreciendonos buenos juegos de Consola Virtual

The King of Fighters '99 Millennium Battle

- Compañía
SNK
- Desarrollador
SNK
- Género
Peleas
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Todos extrañábamos ese juego en Nintendo.

EVERYONE E ESRB
Violencia animada.

© SNK

Comenzando una nueva historia

Cuando terminó la saga de **Orochi**, en 1997, los desarrolladores de SNK sabían que necesitaban tiempo para lograr un buen título de peleas, sobre todo en el argumento, pues no era nada sencillo explicar las muertes de los protagonistas, **Iori**, **Kyo** y **Kagura**. Por ello lanzaron **KOF '98**, un juego sin trama, para que pudieran implementar varias ideas, las cuales tenían listas ya para la versión de 1999.

Llegó puntual y, como cada año, **KOF '99** ya estaba en los locales de Arcadia, con muchos cambios que lo hacían un juego extremadamente dinámico y agresivo, y que se mantiene en esta adaptación para Wii. Es una calca de lo que vimos hace ya más de 10 años, la misma adrenalina en cada uno de los combates.

Para empezar, aquí se terminan los equipos de tres elementos; ahora todos deben estar integrados por cuatro peleadores, aunque el último miembro funcionará como un *striker*, es decir, sólo entrará al escenario en ciertos momentos para golpear al adversario, lo cual trae una serie de posibilidades para abrir o terminar los combos, esto ya dependerá de la práctica que tengamos.

Por otro lado, se cambia el sistema de combate: se dejan de lado el *Advance* y el *Extra* para dar paso a uno que nos permite ofender o defendernos, según lo necesitemos. Para activar estos estilos de pelea, sólo debemos presionar tres botones al mismo tiempo cuando tengamos los tres cristales de poder, de esta forma nuestro personaje brillará indicándonos que ya podemos realizar nuevos movimientos, como tener una técnica especial para incluir otra más poderosa.

También, al usar el estilo de defensa conocido como *Armor Mode*, los golpes del rival no nos detendrán, nos restarán energía, pero podremos seguir avanzando y frenarlo, ideal si deseamos terminar pronto. Sobre los problemas que enfrentó SNK por haber matado

Nuevos personajes se unen al torneo más popular del mundo de las peleas

Kyokugen Team

Dejaron de representar a México... pero siguen siendo poderosos

Uno de los equipos tradicionales de la serie, ahora con un nuevo integrante, **King**, quien deja el equipo femenino, al menos por esta edición.

Robert García

Takuma Sakazaki

Ryo Sakazaki

King

antes de tiempo a **Kyo Kusanagi** y a **Yagami**, simplemente se comentó, lograron sobrevivir a la explosión que representó la muerte de **Orochi**, por eso los habían incluido de nuevo, aunque eso sí, mediante un código que se debía realizar en la pantalla de inicio (no te preocupes, en la versión de Wii ya vienen activados). Además de estos dos personajes clásicos, se han incorporado otros como **Kyo 1** y **Kyo 2**, que son clones del original, con algunas modificaciones a sus movimientos.

Orochi se ha marchado, pero ahora llega un nuevo peligro: los clones

Pero quien se ganó de inmediato un lugar etre los favoritos fue **K'**, un clon mucho más avanzado que puede controlar el fuego de maneras que **Kusanagi** no conoce, convirtiéndolo en un rival sumamente difícil de derrotar en esta versión. **The King of Fighters '99** para Wii es una adaptación idéntica a la Arcadia, claro está que con la gran ventaja de ya no tener que gastar monedas por cada crédito, una de las máximas obras en el género de la pelea que llega en un momento ideal para disfrutarlo en nuestras consolas con el control de Nintendo GameCube, o, si lo prefieres con el clásico, con los dos se logran todas la combinaciones de manera rápida; no te recomendamos jugarlo solamente con el Wiimote, resulta bastante frustrante, es como intentarlo con un teclado por el acomodo de los botones. No hay pretextos, tiene que ser una descarga para la Consola Virtual de tu Wii, no te arrepentirás.

▲ Tu cuarto compañero es la llave para combos complejos.

Si eres fan del género, no te podemos decir más, seguramente ya estás disfrutando de las retas con tus amigos... ¡invita!

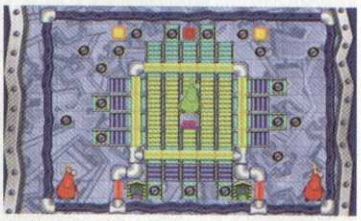
RANKING **CN 9.0**

Psycho soldiers

Athena Asamiya es uno de los personajes más carismáticos del juego, siempre usa ropa distinta.

▼ ¡Las tres versiones de **Robot Rescue** al precio de una!

▲ Activa los *switchs* correctos para avanzar.



▲ El reto se incrementará gradualmente.

▲ Controla a varios personajes a la vez.

Robot Rescue 3D

Demuestra tus habilidades en diferentes calabozos

- Compañía
Teyon
- Desarrollador
Teyon
- Categoría
Puzzle
- Jugadores
1
- Opinamos
Buena opción para los fans de los laberintos

La eShop ha sido un canal para que los desarrolladores puedan presentarnos más títulos, los cuales quizá no sería tan fácil lanzar en formato físico, pero no por ello quiere decir que sean de menor calidad.

Robot Rescue 3D es un juego que pondrá a prueba tus habilidades de deducción para encontrar la salida a múltiples calabozos, aunque no creas que será tan sencillo, pues aquí la dificultad va en incremento, ya que al completar las misiones, aumentará el número de robots que debes rescatar. Lo verdaderamente complicado es que cada movimiento afecta a todos (en algunos niveles controlarás de forma simultánea hasta 30 de ellos), así que deberás ser muy preciso, ya que un paso en falso y tus personajes podrían caer en una peligrosa trampa.

Interactúa con el escenario

A través de todo el nivel, notarás una serie de páneles en el suelo; al presionarlos activarás un resultado, dependiendo de su color o figura, abriendo nuevos caminos o teletransportando a tus personajes.

Robot Rescue tuvo dos entregas en DSiWare y ahora una tercera para eShop, lo interesante es que en esta versión de N3DS se incluyen los tres títulos completos, así que se convierte en la mejor oportunidad para disfrutar de esta serie. Visualmente, no es tan impresionante, pero su valor agregado recae en el reuso del juego a través de la gran variedad de retos que ofrece.

▲ Parece sencillo, pero es muy desafiante.

Fue un acierto incluir las distintas versiones del juego, que, aunque no varían mucho, sí dan diversidad.

RANKING **CN 7.5**

Más de 120 desafíos que van de lo más simple a lo complejo

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

© Teyon

© 2012 - 2013 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Hasta 5 jugadores

El juego, la consola y algunos accesorios se venden por separado.

Nintendo

SOLO PARA Wii U™

▶ Cuatro guerreros unidos por salvar a sus pueblos del mal.

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl

Forma tu equipo y viaja a una tierra mágica

- Compañía
Atlus
- Desarrollador
Atlus
- Género
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Buena remasterización del original.

Temas sugestivos
Violencia de fantasía

© Atlus

Durante más de seis años, Atlus ha catapultado la franquicia **Etrian Odyssey**. Originalmente apareció en Nintendo DS en 2007 y, desde entonces, se caracterizó por su estilo de juego, así como por la profundidad del carácter de sus personajes, lo bien estructurada de la historia y el tratamiento estilo anime que le dan al diseño en general.

Reinterpretando la serie

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl es un *remake* de aquel juego de NDS, pero llevado a nuevos niveles a través de dos distintas experiencias de juego. Por un lado, contarás con la versión extendida, donde emprenderás un emocionante viaje para resolver los misterios del origen del árbol **Yggdrasil**; mientras que, si optas por la aventura clásica, experimentarás el juego original, sólo que con mejoras audiovisuales que te dejarán boquiabierto. Ambas versiones tendrán efectos visuales en tercera dimensión, así como el uso de *StreetPass* para comunicarte con otros jugadores que encuentres a tu paso.

No creas que los calabozos serán los mismos con gráficos mejorados, para nada, aquí sí invirtieron tiempo, y cada mazmorra es completamente nueva, con desafíos impactantes que mantendrán a todo fan de la serie con la mirada fija en ambas pantallas del N3DS.

Disfruta de dos experiencias de juego (clásica y reinventada) en 3D

▼ Encuentra un sinfín de criaturas salvajes.

▲ Los ataques mágicos pueden dañar a varios enemigos al mismo tiempo.

▼ Si tu energía baja, descansa en algún hotel.

▼ Los personajes lucen más coloridos y detallados.

Modo de historia

Elige de entre cinco protagonistas (hasta nueve diferentes clases) con cualidades únicas, como su forma de interactuar o conversar, para luego adentrarte en lugares totalmente nuevos que lógicamente no aparecieron en la versión de 2007. Otra novedad es el sistema *Grimoire Stone*, con el cual fusionarás las habilidades de los personajes para crear otras más poderosas. Y claro, todos los videos tendrán actuación de voz, así que escucharás cada una de sus expresiones, dotando al juego de más sentimiento y naturalidad.

En total, el modo de historia ofrece entre 30 y 40 horas de juego, pero si quieres realizar las misiones alternas, fácilmente podrías necesitar 20 más. Lo interesante es que disfrutarás explorar los diferentes territorios, así como las batallas contra los enemigos para incrementar el nivel de tus personajes y así obtener mejores habilidades. Al ser un JRPG, es decir, un juego de rol al estilo clásico japonés, la interacción con otras figuras será imporante para tus avances, así que no dudes en invertir tiempo en la exploración.

En conclusión

Es un *remake*, sí, pero con muchísimo valor agregado que hace que valga la pena jugarlo de nuevo; seguramente lo disfrutarás como si fuera la primera vez.

Hoy en día, cuando los FPS o deportes dominan, jugar un RPG o JRPG es una experiencia única que enriquecerá tus horas de juego.

CN 9.0

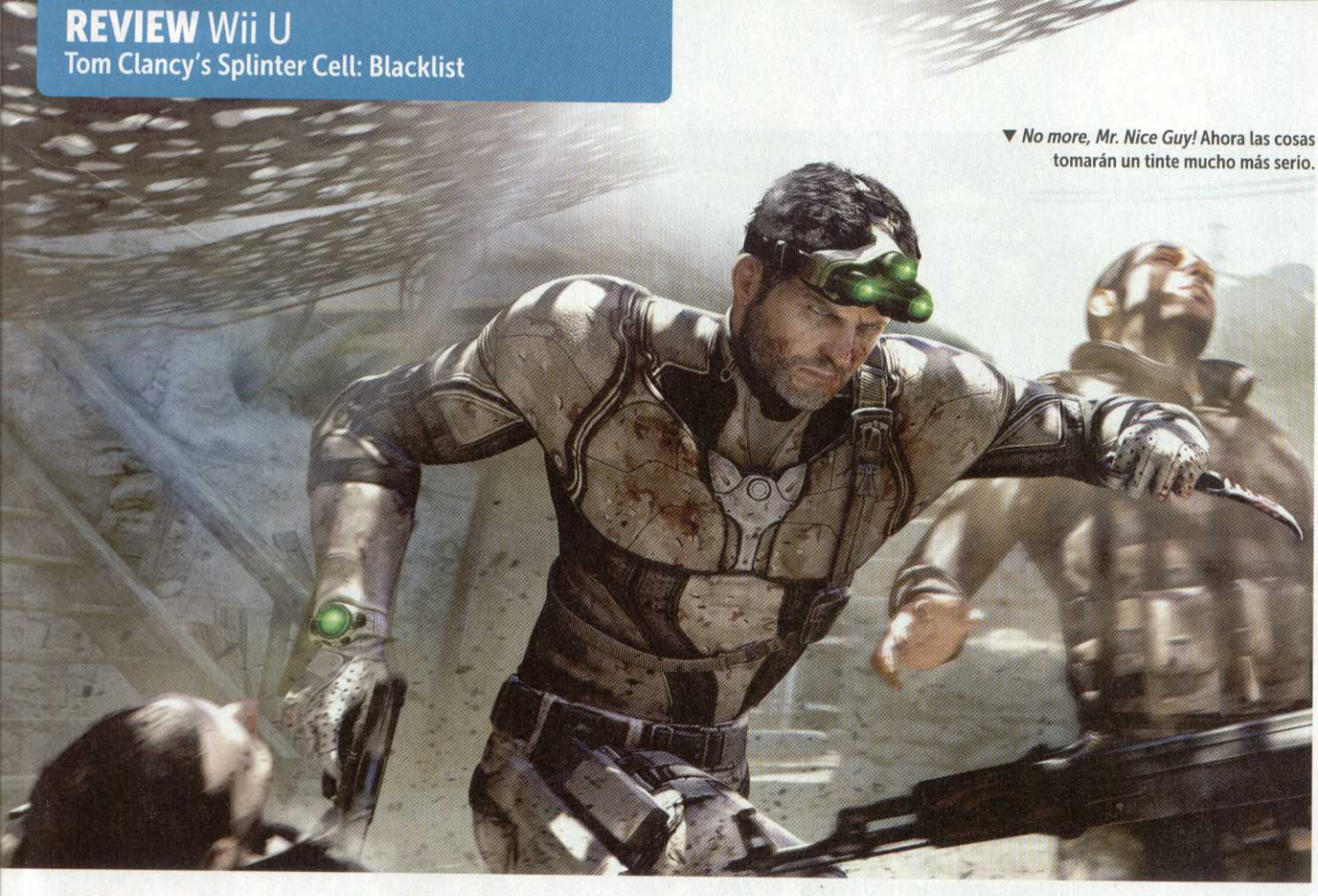
Edición especial para los verdaderos fans

Como siempre, Atlus ofrece una edición con *OST* y libro de arte

La música fue interpretada por Yuzo Koshiro (**Sonic the Hedgehog**, **Shenmue**, etc.)

Para continuar...

Si quieres conocer más detalles de esta gran saga, te recomendamos jugar **Etrian Odyssey IV** en Nintendo 3DS.



▼ *No more, Mr. Nice Guy!* Ahora las cosas tomarán un tinte mucho más serio.

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Género **Acción**
- Jugadores **Multijugador**
- Opinamos **La madurez esperada en la serie Splinter Cell**

Sangre y violencia
Lenguaje fuerte
Referencia a drogas

© Ubisoft

Enfrenta a un poderoso grupo terrorista

Sam Fisher es reclutado nuevamente para una misión en Nintendo. En esta ocasión, nos presenta la que consideramos la entrega más madura y emocionante de su historia, ya que tanto el argumento como las situaciones no son tan "ligeras" o simples, pues contarás con retos más dignos para uno de los agentes secretos mejor posicionados en el mundo de los videojuegos.

Como es costumbre en los juegos de Ubisoft, encontrarás tanto textos como doblaje de voz en español, así como en inglés para que elijas el que mejor se ajuste a tus preferencias.

Conoce tu misión

Blacklist mantiene continuidad con la serie. Los eventos de este título se desarrollan posteriores a lo ocurrido con **Splinter Cell: Conviction**; sólo que ahora los cambios para la división en la que labora **Sam Fisher** han tenido varias modificaciones; de inicio, te darás cuenta de que Third Echelon fue reemplazada por otra división conocida como Fourth Echelon, la cual mantendrá a salvo todo lo relacionado con la Seguridad Nacional, pero el mayor cambio es que ahora **Sam** será el titular de dicha área.

Ahora, Estados Unidos tiene presencia militar en más de 60% de los países del orbe; sin embargo, un grupo de 12 naciones han comenzado a sembrar el terror, incluso han dado un ultimátum a través de lo que ellos llaman su "Lista Negra", que no es más que los posibles ataques terroristas hacia elementos de interés de Estados Unidos.

En esta ocasión, recorrerás más de 35 escenarios como Iraq, Rwanda y más

▲ El modo cooperativo es otra de las buenas opciones en **Blacklist**.

► La calidad visual, en general, es de lo mejor en la serie.

▼ La infiltración será parte importante de tu misión. ¡Domínala!

Los Ingenieros

El nuevo núcleo de criminales se hace llamar "**Los Ingenieros**" y, al parecer, sus amenazas son realmente serias, así que para evitar una catástrofe, la propia presidenta de EUA ordena a **Fisher** que se adentre en territorio enemigo, por lo que el agente deberá volver a vestir los tradicionales trajes de combate y sus clásicos lentes de visión nocturna, pues habrá bastantes escenas sin luz (en general el juego es oscuro), y estos servirán muchísimo para identificar con mayor facilidad a tus blancos.

Utiliza tus *gadgets*

Explosivos, minas, armas de fuego, cuchillos y demás equipo se complementarán con herramientas de escaneo o nulificación, como por ejemplo el Trirrotor, un robot teledirigido que dispara dardos de choque; además te funcionará para marcar a los enemigos o explorar las zonas de difícil acceso, pero, claro, no lo conduzcas cerca de los hostiles o se darán cuenta de tus intenciones. También tendrás cargas de PEM (Pulso Electro Magnético) para nulificar los sistemas eléctricos que estén en la cercanía, similar a como lo hiciera **Solid Snake** con las *Chaff Grandes*. Tu equipo se complementará con cámaras adhesivas para pegar en las paredes, lentes de visión sónica (como la usada por **Batman** en **Dark Knight Returns**) y demás accesorios que facilitarán tu infiltración en territorios enemigos.

Nuevas formas de juego

Si jugaste alguno de los títulos anteriores de la serie **Splinter Cell**, recordarás que la esencia radicaba en el sigilo, ocultarte entre las sombras para evitar ser sorprendido por el contrario; así como crear diferentes situaciones para atravesar los territorios hostiles. Ahora, en **Blacklist** contarás con novedades en *gameplay* que te permitirán tanto jugar al modo de espionaje convencional como intentar la forma ruda y llena de acción.

▲ Así lucía Sam Fisher en SC: **Double Agent** (Wii, 2006)

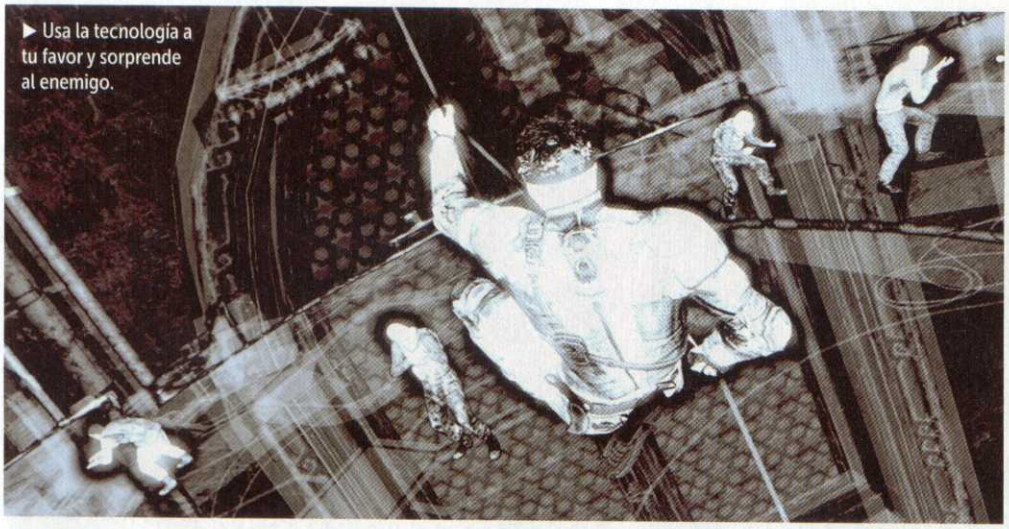
Dependiendo de la misión, será el traje más adecuado para salir victorioso

Ventajas del GamePad

El *gadget* que todo agente merece

Al tacto

Sam contará con un nuevo sistema de acciones que controlas desde la pantalla táctil, así será más rápido navegar entre los menúes y comandos.



▶ Usa la tecnología a tu favor y sorprende al enemigo.

◀ Anna Grímsdóttir estará al tanto de tus misiones.

Checa la revisión en video: youtube/ RevistaCN

▲ Cúbrete con los objetos del escenario antes de entrar a la acción.

▼ Los detalles visuales son impresionantes.

Como elemento adicional, se encuentra una función que te permite marcar a tus objetivos para luego aniquilarlos rápidamente (también conocida como *Killing in Motion*) sin que nadie lo note. Muchas de las acciones principales las controlarás desde el GamePad, haciendo referencia al dispositivo que lleva **Fisher** en su brazo (como el usado en **Batman: Arkham City**). Sin duda, con todo el equipo para esta misión, podríamos decir cómodamente que es el mejor **Splinter Cell** a la fecha.

¿Qué tal se ve?

Como dijimos antes, muchas misiones serán de noche o bajo escenarios sombríos; pero al llegar a un punto abierto –o iluminado–, comenzarás a ver los pequeños detalles que lucen bastante bien. Efectos de sombras, iluminación o movimiento del fondo le dan realismo al entorno y, claro, hacen que el juego se sienta más natural. Además, podrás checar los efectos del agua o de la ropa mojada; quizá para muchos perecerían detalles insiginificantes, pero se agradece que los desarrolladores los contemplen.

Experimenta nuevas opciones de juego a través del modo multijugador en línea

Espías vs. Mercenarios

La historia principal es emocionante, pero cuando la termines, tendrás una buena opción para no mandar el juego al cajón de los recuerdos, *Spies vs. Merc*. En este modo multijugador participarás en uno de dos equipos, ya sean los mercenarios o los espías.

Cada uno contará con cualidades y objetivos específicos, así que te recomendamos participar con ambos para que vivas al 100% la experiencia de juego. En total, habrá cinco diferentes mapas de juego (Classic, Blacklist, Extraction, Team Deathmatch y Uplink Control). Si eliges participar con los espías, tendrás *gameplay* ágil y básicamente deberás realizar tus movimientos con sigilo.

Por supuesto, no todos los espías contarán con las mismas características (Intel Scout, Predator, Saboteur), así que elige bien a tu personaje y procura que tu equipo tenga variedad para que logren realizar más acciones en conjunto.

Por su parte, los mercenarios también contarán con distintas clases (Peacemaker, Hunter y Disruptor); éstos optarán más por el enfrentamiento físico que por el sigilo, así que, si te mides ante ellos en un fuego cruzado, no te irá tan bien. Los mercenarios también contarán con *gadgets* especiales, además de armas de alto poder y características únicas de acuerdo a su clase.

En general, la experiencia de juego resulta positiva; además, por las cualidades de Wii U es la mejor alternativa para disfrutar Blacklist.

RANKING **CN 8.5**

La aventura literaria

Si quieren leer más detalles de **Splinter Cell** (David Michaels), échenle ojo a los distintos libros; los pueden encontrar formato físico o digital.

▲ Arma tu escuadrón y conquista al enemigo.

▼ Descubre diferentes tipos de soldados.

▲ Aprovecha los ataques especiales.

Swords & Soldiers 3D

Arma tu mejor estrategia y defiende tus territorios

- *Compañía*
CIRCLE Entertainment
- Desarrollador
CIRCLE Entertainment
- Categoría
Estrategia
- Jugadores
1
- Opinamos
Divertido juego de estrategia

La acción de los simpáticos soldados y guerreros caricaturizados está de regreso, sólo que en esta ocasión en el Nintendo 3DS a través de la eShop. Si recuerdas, hace unos años apareció el primer **Sword & Soldiers** como descarga para WiiWare, donde pudimos ver la sencillla pero divertida forma de juego que han implementado en este título.

¡Nueva zona de combate!

Swords & Soldiers 3D es una recreación de aquél título de Wii, con algunas mejoras adicionales, como la posibilidad de ver la escena en tercera dimensión. En cuanto a las funciones de Wiimote, estas fueron adaptadas a la pantalla táctil, de manera que sentirás bastante práctica la forma de controlar a tus tropas. En cuanto incias, serás transportado al pintoresco universo de estos guerreros que representan a diferentes grupos, como los aztecas, vikingos o chinos, con la finalidad de conquistar, a como dé lugar, a los enemigos, al mismo tiempo que generas recursos (oro) para lograr convocar a más soldados que apoyen en el campo de batalla.

Los primeros niveles de juego serán una suerte de tutorial, de esta forma aprenderás las diferentes opciones que te brinda, así como también te formarás una idea de las acciones necesarias para completar los niveles, el uso de magia para regenerar la salud de tus aliados, o simplemente los comandos básicos de ataque. Por supuesto, cada uno de los grupos tendrá su propia línea de historia, con hasta 30 misiones que abarcan la campaña individual, así que te recomendamos explorar los niveles con cada uno de ellos. Ahora bien, el punto malo es que, a diferencia de la versión original (Wii), aquí no se dispone del modo multijugador, el cual realmente era el aderezo principal para mantenernos inmersos en el juego.

Consigue los recursos necesarios para formar un poderoso escuadrón

Se trata de un acercamiento a los RTS para jugadores no tan experimentados.

RANKING **CN 7.5**

© CIRCLE Entertainment

▼ Memorable historia haciendo énfasis en tu niñez

Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale

- Compañía **LEVEL-5**
- Desarrollador **LEVEL-5**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Muy buena experiencia de juego**

© LEVEL-5

Explora los misterios de una pequeña villa japonesa

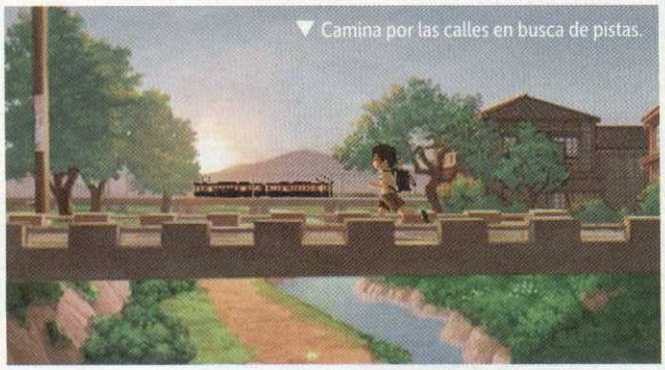
Los desarrolladores en LEVEL-5 siempre han evidenciado su calidad, con juegos como **Professor Layton**, **Fantasy Life** o **Ni No Kuni**, por mencionar algunos de sus trabajos más representativos, todos ellos *blockbusters* que se han quedado en el corazón de los jugadores; pero pocos conocen **Attack of the Friday Monsters!**, un maravilloso juego disponible en la tienda virtual de Nintendo 3DS, y que sin duda podría estar dentro de los 10 mejores juegos exclusivos de eShop.

Bienvenido al vecindario

Sotha, un pequeño niño, se ha mudado junto con su familia a la pintoresca villa Fuji no Hada, en Japón. Sus padres abrieron una lavandería, y él deberá atender los deberes de su escuela, así como salir y divertirse mientras conoce a los diferentes chicos de su nuevo hogar. Su gran sueño, convertirse en un gran héroe y poder defender a la Tierra de los ataques de los monstruos. Rápidamente, notarás que muchas cosas raras ocurren allí; se habla de seres extraterrestres y entes de gran tamaño que aparecen todos los viernes por la tarde para luchar entre ellas.

Mientras exploras, conocerás la vida de las demás personas, y harás amistades con quienes participarás en un juego que podría ser una versión *"lite"* de **Magic** (o **Pokémon**), pero con

▼ Observa la lucha de grandes criaturas.



▲ ¿Quién no quiso ser un superhéroe de niño?

▲ Al juntar siete gemas de un color, ganarás una tarjeta de batalla.

◀ Cada persona tendrá una historia definida.

elementos de piedra, papel y tijera. Si vences a tu rival, ganarás nuevas gemas (**Monster Glims**) para obtener criaturas adicionales y de mayor poder (encuentra más gemas esparcidas por todo el pueblo); incluso las podrás fusionar con la finalidad de aumentar su poder y así salir victorioso al enfrentar a tus amigos en los duelos. Este detalle de las tarjetas es un excelente complemento de juego, pues no creas que es el corazón de **Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale**, pero le da mayor calidad de reuso una vez terminado.

En conclusión

Visualmente, es un agradable recorrido por una ficticia villa japonesa, cuyos escenarios fueron creados al estilo clásico, a mano, logrando una calidad artística que se nota desde el primer momento. En cuanto a la dificultad, realmente podríamos considerarlo como un RPG para niños (aunque los adultos lo disfrutarán por igual); donde debes recorrer las calles y conseguir información útil para completar tus numerosas misiones. La música es otro de los factores importantes, totalmente estilo oriental que hace gran compañía a las situaciones del juego. Sin lugar a dudas, lo recomendamos bastante para los fans aventureros.

En general, la historia principal es bastante corta, pero disfrutarás de su peculiar estilo de juego.

RANKING **CN 8.5**

El ataque de los Kaiju, un ícono en la cultura nipona

Godzilla es uno de los mayores íconos de esta línea de inmensas criaturas

Estas son algunas de las películas o series sobre **Kaijus**; no son las únicas, pero quizá sí las más representativas. Por cierto, **Pacific Rim** es del director mexicano Guillermo del Toro.

Evangelion

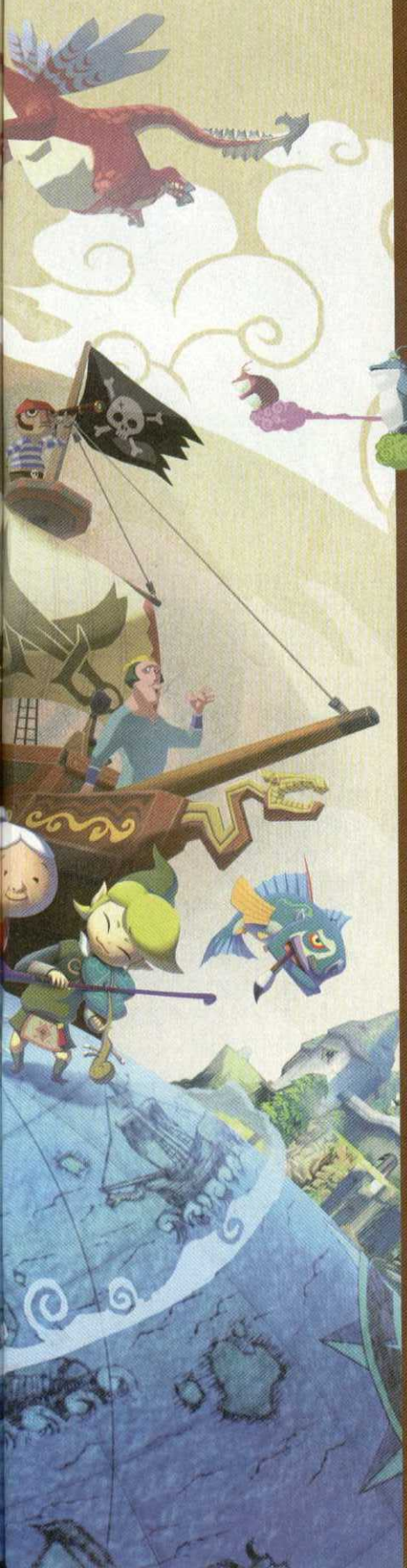
Godzilla

Pacific Rim

Ultraman

NUESTRA PORTADA

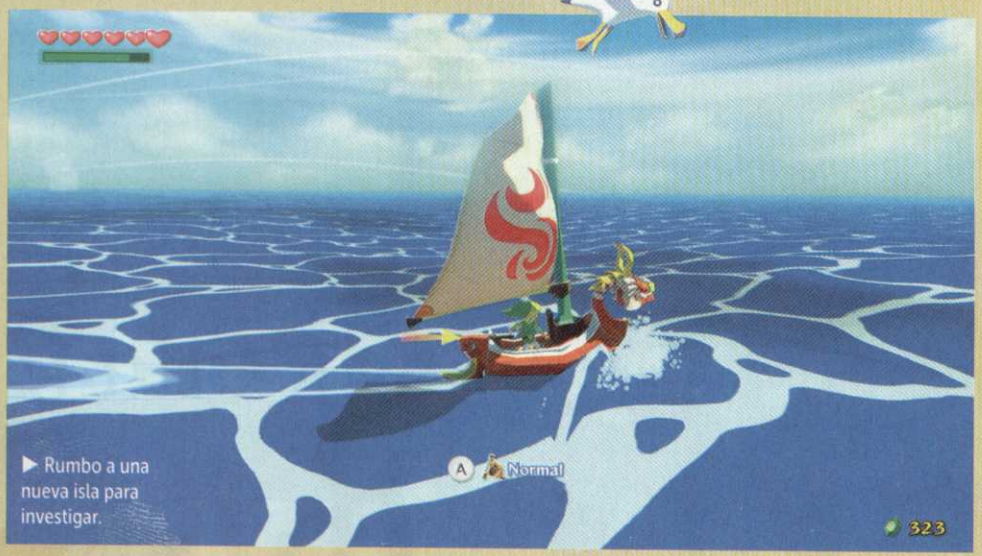
► El peligro siempre estará presente, pero también los héroes.



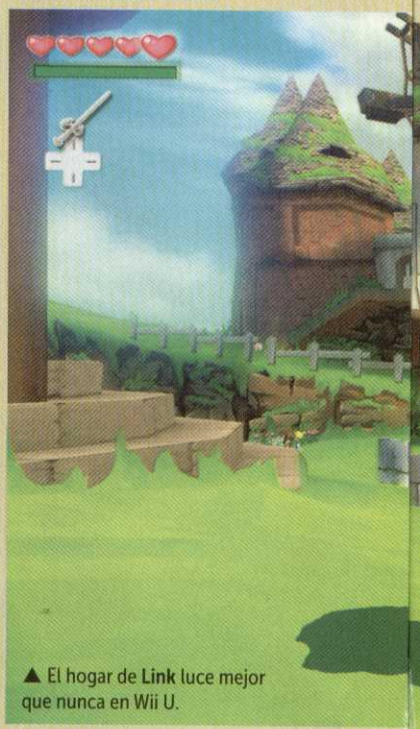
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

Aún recordamos cada viaje, cada persona, cada batalla, a pesar de que ha pasado una década desde su lanzamiento original. Un grande ha regresado, con aspecto renovado, pero con la misma magia y una historia que se guarda en el corazón.

◀ Una carta que puede representar sueños y esperanzas.

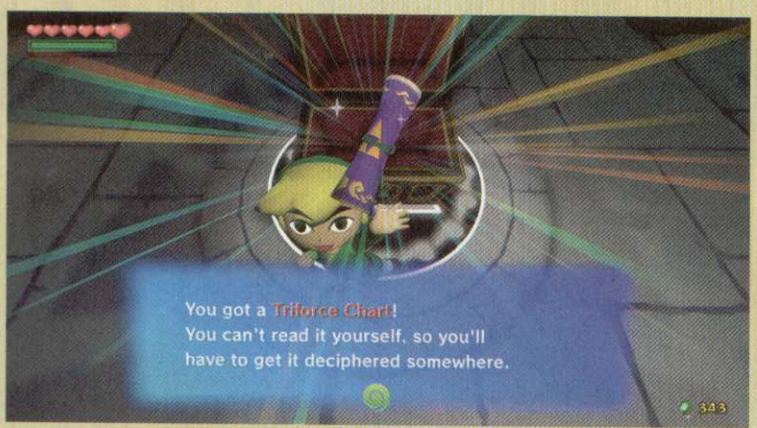


▶ Rumbo a una nueva isla para investigar.



▲ El hogar de **Link** luce mejor que nunca en Wii U.

▶ Los mapas son pieza clave del juego si deseas terminarlo por completo.

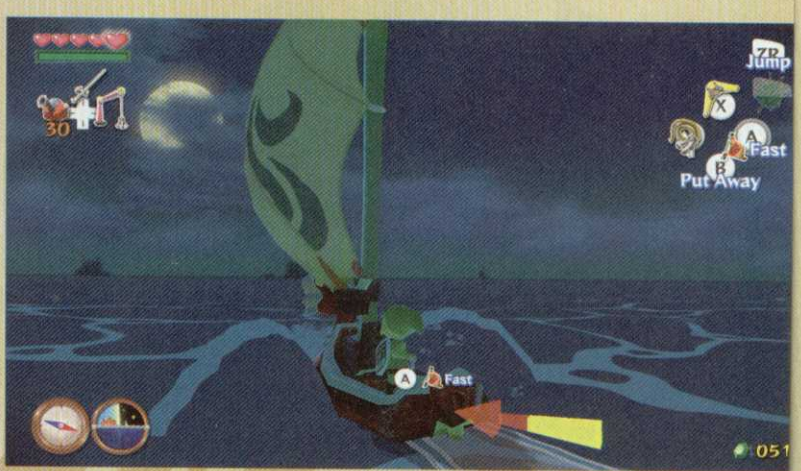


- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Una aventura que jamás olvidarás.**

Iniciaba el viaje

Regresemos un poco en el tiempo, al año 2000, cuando Nintendo ya se encontraba desarrollando la consola que sería la sucesora del exitoso Nintendo 64. Se trataba del GameCube, un sistema que, de entrada, dejaba claro que su control representaría un avance en el medio.

En el Space World de ese mismo año, se mostraron varios juegos en gestación, al mismo tiempo que algunos demos técnicos, como el recordado **Super Mario 128**. Entre los videos exhibidos, existió uno que volvió locos a los seguidores de **Zelda**, ya que se veía a **Link** y **Ganon** peleando en un castillo con un aspecto gráfico impresionante, no fueron más de 30 segundos, pero todo mundo esperaba por información, sobre todo después de lo que representó **Ocarina of Time**. A partir de ese momento, algo cambió en el medio, el poder de las nuevas consolas confundía a los seguidores y Nintendo lo sabía muy bien, en especial Shigeru Miyamoto, quien sorprendería al mundo un año más tarde al dar a conocer **The Legend of Zelda: The Wind Waker** para GameCube. Se dejaba atrás el aspecto realista del video mostrado un año antes para dar paso a un tráiler que hasta la fecha nos sigue emocionando: ver correr a **Link** de sus enemigos en un *Cell Shaded* perfecto, para colgarse de una lámpara y, al final, realizar un guiño; simplemente fue algo maravilloso. Pero, como siempre ocurre, no a todos les agradó el cambio, tacharon de infantil al juego sin haberlo probado; las críticas llovían de todos lados, de medios y muchos "fans", aunque Nintendo jamás los escuchó, pues sabían que la razón estaba con ellos, que su obra se enfocaba a los verdaderos seguidores de la serie, videojugadores que buscamos algo más que una animación realista, una auténtica aventura.



▶ Las fuentes de iluminación resaltan los detalles del escenario.

EVERYONE 10+ E10+ ESRB
Travesuras cómicas

© 2013 Nintendo

La luz puede encontrarse en cualquier sitio, incluso hasta en una isla

Así comenzó la historia de **TLOZ: The Wind Waker** para Nintendo GameCube; el tiempo, como suele hacerlo, dejó claro que Nintendo jamás se confundió: desarrollaron una obra maestra considerada el mejor juego de la década pasada, una joya en todos los sentidos.

Con estos antecedentes, es como llega en esta ocasión esta nueva versión del gran clásico, pero ahora con las ventajas técnicas de la época, con gráficos en HD y otras posibilidades que antes no se nos hubieran ocurrido jamás, volviendo más práctica y atractiva la aventura para quienes no lo hayan jugado en su momento, y representando un gran reto para los que ya lo conocemos de principio a fin. No tenemos duda de que **TLOZ: The Wind Waker HD** pasará a la historia, y esperemos que sea el primero de muchos juegos que Nintendo decida lanzar nuevamente, aunque ahora en HD y con algunas mejoras en *gameplay*.

Las batallas entre el bien y el mal son más antiguas que la misma humanidad, no importa el tiempo, siempre chocarán estas dos fuerzas, algunas veces la victoria estará del lado de la luz... pero otras no será así.

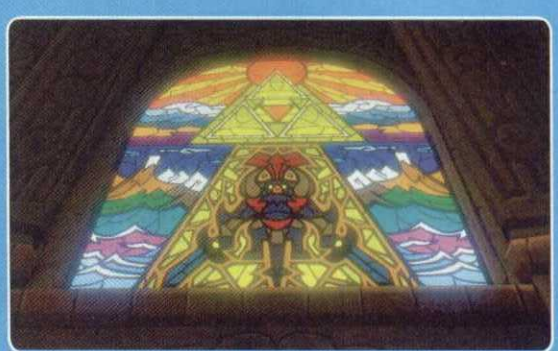
Han pasado 100 años desde que **El Héroe del tiempo** salvó a **Hyrule** del malvado **Ganondorf**, una leyenda que ha viajado en el viento y en el mar, y que se ha quedado en una pequeña y pacífica isla donde los habitantes celebran aquellos actos heroicos y visten a los niños con ropas verdes cuando llegan a cierta edad, es su manera de evocarlos; sin embargo, también de recordar a los dioses que el mal sigue ahí, esperando el momento justo para regresar, y ellos encesitarán un nuevo héore que los enfrente. Uno de los niños de la isla, **Link**, está por vestir las prendas sagradas... esto representará un cambio para él y para el mundo.

◀ La **Princesa Zelda** con su nuevo aspecto en HD.

Una belleza

Nunca un juego de **Zelda** se vio tan bien

Mucha gente dudó del aspecto final que tendría esta adaptación, ya que justamente uno de los atractivos era el que fuera en *Cell Shaded*, pero ahora podemos decir que es supremo, no querrás salir de las islas, de cada templo; son trabajos al nivel que todos esperábamos para esta obra, los efectos de luz, las sombras, los movimientos y expresiones de los personajes, todo ha sido cuidado a la perfección, dando como resultado un deleite visual.



▲ Los cinemas agregan emoción a esta gran historia.

Juegos de la línea temporal

Te presentamos algunos capítulos memorables de la serie

The Legend of Zelda: The Wind Waker, no fue el único juego donde pudimos ver a **Link** con este aspecto tan especial, también en el Nintendo DS vivimos un par de excelentes historias que enseguida recordamos.

TLOZ: Spirit Tracks

Nintendo DS, 2009

Ahora podíamos viajar en un tren por todo el mundo, sin mencionar que su historia es sumamente emotiva.

TLOZ: Phantom Hourglass

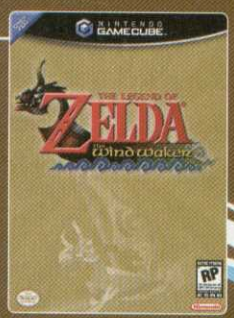
Nintendo DS, 2007

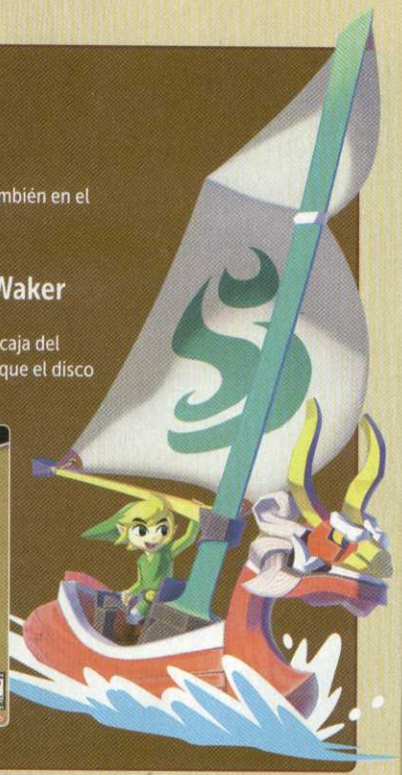
Creatividad es la palabra, la cual define esta obra; explotó al Nintendo DS como pocos juegos.

TLOZ: The Wind Waker

GameCube, 2002

Como es una tradición, la caja del juego fue dorada, al igual que el disco que venía dentro.





▲ Un simpático personaje que te prestará su ayuda.

▲ Los piratas nunca pueden faltar en el mar.

▲ ¿Les gustaría tomar unas vacaciones en esta isla?

EL mal se aproxima

Link viste de verde, como el héroe legendario, sin imaginar que ese momento comenzará su propia leyenda.

Una misteriosa ave aparece en la isla y rapta a **Aryl**, la hermana de **Link**, por lo que éste, sin pensarlo, acude en su rescate. En el camino, se encuentra con un colorido grupo de piratas, comandados todos por **Tetra** (aquí el destino ya comenzaba a jugar con los protagonistas). Ellos también buscan al ave, así que deciden trabajar juntos; el camino los lleva a una misteriosa fortaleza donde la historia, en realidad, está por iniciar.

No te revelaremos más detalles del argumento, tienes que vivirlo; te aseguramos que habrá momentos en que llorarás y otros en los que la alegría te invadirá, sobre todo si ya jugaste **Ocarina of Time**, por la gran cantidad de referencias que se hacen de este título, además de las sorpresas que se han agregado para Wii U, entre las que destaca la compatibilidad con Miiverse, en donde no sólo compartirás tus

Conoce tu nuevo control

El GamePad representa una interfaz mucho más sólida.

En situaciones de peligro, siempre será importante saber qué acciones tomar, por lo tanto, te dejamos con algunas de las nuevas capacidades del control de Wii U, así como los indicadores en pantalla.

Magia y Energía
Nunca olvides estos indicadores, en momentos clave te pueden salvar de los enemigos.

Ítems
Aquí verás los ítems que tienes y su ubicación en cada botón.

Viento
Esta flecha te señala la dirección que tendrá el viento, la cual puedes cambiar.

Orientación
Para que te sea más sencillo llegar a tu destino, no dejes de checar la brújula en esta parte.

Botellas
Ahora, cuando requieras de una poción, con sólo tocarla podrás usarla y recuperar energía.

Intercambio táctil
Cuando un arma u objeto ya no te funcione, puedes cambiarla aquí.

descubrimientos en el tablero del Canal, sino de forma muy especial, en botellas que podrás lanzar al mar para que alguien más las encuentre, un detalle que nos encantó, ya que lo integra a la aventura de forma que no interrumpe tu investigación.

Pasando al control, este se ha recreado por completo, ya que no contamos con el enorme botón A de Nintendo GameCube, aunque no por eso se ve afectado el desarrollo, de hecho se juega muy cómodo gracias a la pantalla táctil del GamePad. Ahí tendremos todos los botones de acción, a los cuales asignaremos los diferentes ítems que nos encontremos, nos olvidaremos de pausar para poder intercambiar nuestro inventario; ahora con un toque equiparemos lo necesario para cada uno de los calabozos que visitemos. Otro tipo de ítems, como las botellas, estarán asignadas en una parte especial, de modo que sea más sencillo usarlas; elementos como el mapa o la lista completa de nuestros objetos también estarán disponibles desde el GamePad, situación que resulta muy efectiva.

Si recuerdas, en el juego original se podía usar el Game Boy Advance para conseguir cierto objeto muy especial (no decimos cuál por respeto a quienes no lo han jugado), pues bien, ahora las búsquedas por el mar serán menos largas y con la ayuda de la pantalla del control para recrear la experiencia lo más fiel posible al original de Nintendo GameCube. Seguro que muchas de esas características las veremos en el nuevo juego de **Zelda** que se está desarrollando para Wii U.

▲ Como en cada aventura, las hadas serán pieza importante.

◀ Con el Wind Waker cambiarás la dirección del viento.

▲ Toma las armas de los enemigos que has derrotado.

▲ Escucha buenos consejos.

▲ Espera el momento justo para atacar, los enemigos han mejorado sus rutinas.

Radar para la diversión

Dentro del juego, tenemos un aparato que tiene forma de GBA y que nos permite encontrar tesoros ocultos en el mar sin problemas.

El mar de los recuerdos

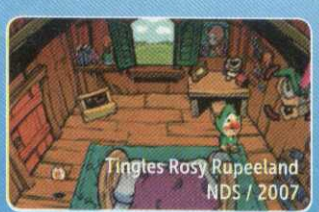
TLOZ: The Wind Waker, representa el regreso no sólo de uno de los mejores juegos de todos los tiempos, sino también de varios amigos, comenzando por **Link**, a quien seguiremos en largos viajes en el océano, en los que sólo nos asistirán el silencio, la soledad y nuestros pensamientos; pero esa es una de las partes mágicas de esta maravilla creada por Nintendo, porque en esos largos recorridos en los que buscamos una nueva isla para explorar, nos encontramos con nosotros mismos; los cuestionamientos que nos hace nuestro bote (que es una de las más grandes sorpresas al final del título), nos mueve a reflexionar acerca de la vida, de la amistad, del valor y del destino. Se trata de un juego que no vivimos detrás del control, sino que realmente somos nosotros quienes enfrentamos al peligro, nuestros propios fantasmas y miedos, esta es una de las partes más importantes de **Wind Waker**. por esto es tan importante para la serie y para el medio en general.

El toque cómico para una gran aventura

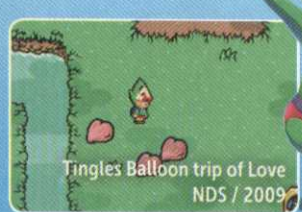
Un personaje querido por muchos y odiado por otros.

Tingle inició apariciones en la serie en Majora's Mask, después repitió en Wind Waker, lo que lo llevó incluso a tener sus propios juegos para Nintendo DS sólo en Japón.

Majora's Mask
N64 / 2000



Tingles Rosy Rupeeland
NDS / 2007



Tingles Balloon trip of Love
NDS / 2009

Los protagonistas de la leyenda

Cada personaje guarda secretos que se revelarán con el tiempo.

Ellos serán quienes cambiarán el destino de su mundo y buscarán una mejor oportunidad para nuevas generaciones.

Link
Su cumpleaños representará el comienzo de su vida como el héroe legendario de su pueblo.

Aryl
La hermana menor de **Link**, quien da pie a todos los hechos que viviremos en la historia.

Tetra
Podemos asegurarte que te dejará con la boca abierta, su aparición es fundamental.

Ganon
Tras ser derrotado en **Ocarina of Time**, ha regresado para cobrar venganza.

En la inmensidad del mar, nadie te podrá escuchar, nadie te ayudará, el destino de un mundo estará sólo en tus manos

Si nunca lo has jugado, podemos decirte que te espera una travesía como ninguna otra, en la que quedarás enamorado de cada detalle, de cada personaje... Por momentos, escalaremos montañas sólo para contemplar el horizonte desde lo alto, nos quedaremos ahí por varios minutos para después continuar con nuestro objetivo de salvar a nuestra tierra de una terrible amenaza en la que **Link**, como muchos de nosotros, pelea por tener un futuro, él sabe muy bien cómo desea ver su destino.

Los sacrificios serán también parte importante del viaje, por momentos no quedará más opción que aceptar alguna pérdida, apretar los puños y seguir caminando hacia adelante, siempre con la esperanza de cambiar la historia, de demostrar que un héroe se puede encontrar en cualquier parte, que todos nosotros podemos serlo, se requiere de valor y decisión para lograrlo, y esos elementos los encontramos aquí.

Nintendo no nos trae un juego en HD, **Wind Waker** es más que eso, es toda una experiencia de vida que siempre estará con nosotros, en cada parte de nuestro camino, recordándonos esos días felices en los que enfrentamos al mal y triunfamos, en los que de forma solitaria conseguimos una nueva oportunidad. Wii U nos está regalando un momento único: jugar **Wind Waker** es forjar nuestra propia leyenda, es dejar constancia de nuestra existencia, pero lo más importante de este aprendizaje es compartirlo, sembrar las semillas para el futuro.

No exageramos al afirmar que **Wind Waker** te cambiará la vida, no sólo como videojugador, sino como persona, ahí radica su grandeza, su magia, su leyenda; una experiencia que sólo conocerás al jugarlo y vivirlo.

▼ Usa el arma adecuada para cada uno de los enemigos

ESPECIAL

◀ Todo un clásico de la consola.

Tres décadas de diversión

El NES cumple 30 años de su lanzamiento, y lo celebramos recordando sus grandes éxitos.

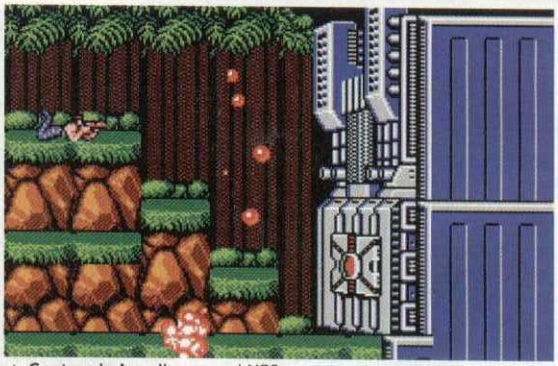
Hagamos un poco de memoria; regresemos el tiempo a principios de la década de los ochenta, Atari, después de haber dominado el mercado, se quedó sin ideas; sus consolas no representaban un verdadero avance en cuanto a las formas en las que se jugaban y entendían los videojuegos, lo que causó que aparecieran un sin fin de plataformas, incluso que la PC diera sus primeros pasos como una estación de videojuegos.

Había nacido una nueva forma de entretenimiento, y todo mundo quería una rebanada del pastel.

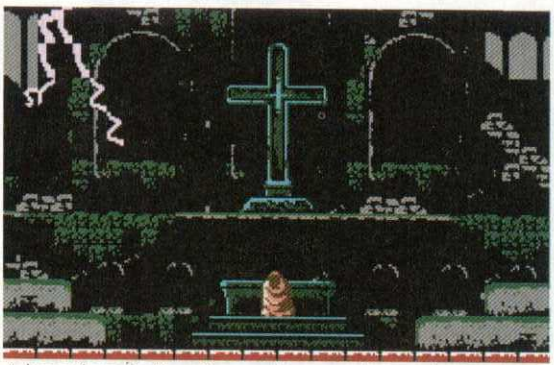
Normalmente, se piensa que mientras mayor sea el número de competidores, la calidad de los productos aumenta, pero en este caso no fue asi, al grado de que las pérdidas por empresa eran millonarias, muchas quebraron, la misma Atari la pasó muy mal; se llegó a pensar que sería el fin de la creciente industria, pero, por fortuna para todos, emergió en el panorama una compañía que revolucionaría para siempre los videojuegos, Nintendo.

Ocho bits fueron suficientes para llevarnos a mundos increíbles

▲ Aquí comenzaba la carrera de RARE.



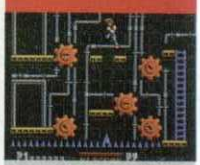
▲ **Contra**, de Arcadias para el NES.



▲ Los mejores **Castlevania** aparecieron en esta consola.

▲ Los pandilleros surgieron en **Double Dragon**.

Acción total



A pesar de sólo contar don dos botones, nos permitía varios movimientos.

Todo lo que jugamos ahora, nació en los botones del NES

Al caótico mundo en el que se vivía, Nintendo puso orden, definió de nueva cuenta los conceptos de los videojuegos, y desde entonces, ha marcado el rumbo que deben seguir (aunque existen compañías que intentan cambiarlo, dirigirlo hacia uno erróneo, pero esa ya es otra historia).

Con el Famicom, lanzado en Japón en 1983, Nintendo asombraba al planeta entero, todos hablaban de sus gráficos, pero más importante aún, de sus juegos, que veríamos en América un par de años más tarde con el nombre de Nintendo Entertainment System, NES, que en este 2013 cumple 30 años de haber salvado al medio.

Todos recordamos aquella enorme caja que contenía el sueño de millones, ese pequeño aparato que ese entonces tenía forma de videocasetera, pero que representaba más que eso, nos daba la oportunidad, por primera vez, de vivir historias y ser los protagonistas, de interactuar con una pantalla como jamás se nos hubiera ocurrido, con colores brillantes, lejos de los monitores fijos que conocimos en Atari, todo había cambiado, Nintendo había decidido el destino.

El primer juego que pudimos disfrutar y que se volvería el estandarte del NES, era **Super Mario Bros.**, la famosa mascota de Nintendo recorría mundos enormes para esos años, llenos de retos, secretos y diversión, se creaba al mismo tiempo el género de las plataformas en *side scroll*.

Por si fuera poco, en el mismo cartucho (aunque también podía conseguirse por separado), se incluía el juego **Duck Hunt**, que para jugarse se debía usar el Zapper, la famosa pistola de color rojo que acompañaba el sistema y que nos permitía disparar a la pantalla para cazar algunos patos. La mecánica suena sencilla, pero era y sigue siendo tremendamente divertido, porque debemos recordar que no mostraba un cursor en la pantalla, todo era apuntando y calculando el disparo, y no podemos dejar de mencionar al perro que nos mostraba los patos que habíamos derribado, pero que también se reía de nosotros cuando fallábamos.... ¿existirá alguien que no le haya disparado a ese perro?

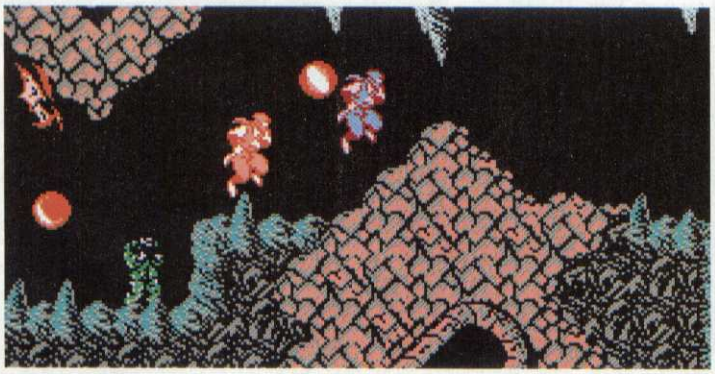
El NES llegaba por la puerta grande, demostrando una nueva forma de ver este entretenimiento, provocando que varias compañías diseñaran para él.

Baseball 1986

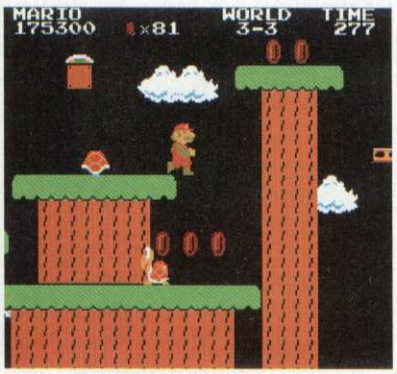
Double Dragon II 1988

Excitebike 1986

Kid Icarus 1987



▲ Las populares sombras en **Ninja Gaiden II**.



▲ El juego que comenzó una época.

▲ **Little Samson**, adelantado a su tiempo.

▲ Acción para dos jugadores en **Snow Bros.**

Evitando enemigos

Este era uno de los molestos jefes que enfrentabas al final de los mundos.

Un gran legado

Eran momentos muy diferentes a los que se viven ahora: el juego no se vendía por la vista, sino por lo que nos transmitía, ese vínculo especial que se generaba con muchos personajes; formaba una magia difícil de explicar, que quizá sólo los que lo vivimos entenderemos; pero al mismo tiempo son teosoros que siguen ahí para las nuevas generaciones, siempre recordando cuál es el camino correcto.

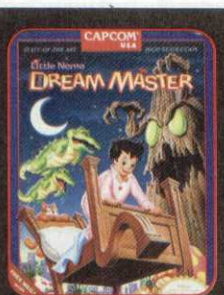
No importa nuestra edad en este momento; si jugaste el NES, tienes algún recuerdo que te hace mirar a esta consola con un cariño especial, tal vez cuando lograste obtener las 100 vidas en **Super Mario Bros.** rebotando una tortuga en algunas escaleras, o al sacar las tres flautas en **Super Mario Bros. 3** y presumir con los amigos que podíamos terminar en pocos minutos.

El NES representó aire fresco para desarrolladores y jugadores

Existen títulos como **Little Samson**, **Metroid**, **Ninja Gaiden II**, **River City Ramson**, que actualmente valen una fortuna, son piezas de colección que todo mundo desea conocer, vivir esa magia que para ellos aún es desconocida, pero ahí está, sigue viva en cada cartucho, en cada control y en cada consola, esperando a alguien para vivir nuevamente una gran aventura, una en la que las conexiones a Internet no existen, en la que las pociones o tanques para recuperar nuestra energía son valiosos tesoros que debemos administrar sabiamente, en la que nuestra mejor arma es nuestra habilidad, nuestra inteligencia y paciencia.

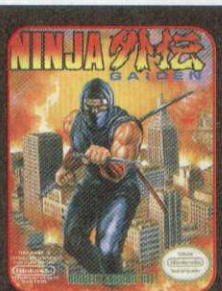
Seguramente, en alguna parte de tu casa guardas uno, es momento de sacarlo, quitarle el polvo y jugar como hace 30 años, cuando no pensábamos en conceptos como *stream*, *online pass*, DLC o actualizaciones, simplemente poníamos el cartucho en la consola y en un par de minutos ya estábamos jugando, disfrutando de una diversión como ninguna otra.

Kung Fu 1986



Dream Master 1990

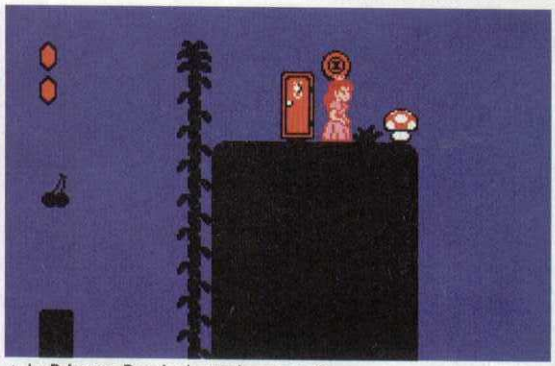
Metroid 1986



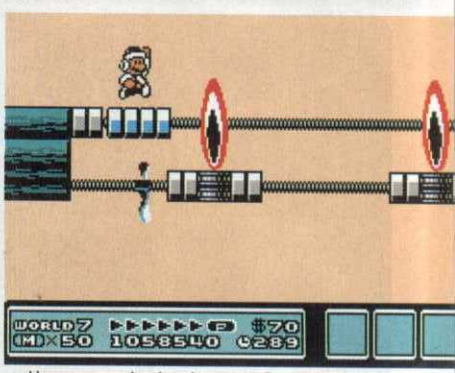
Ninja Gaiden 1988

▲ Te presentamos a R.O.B., tu compañero de juegos.

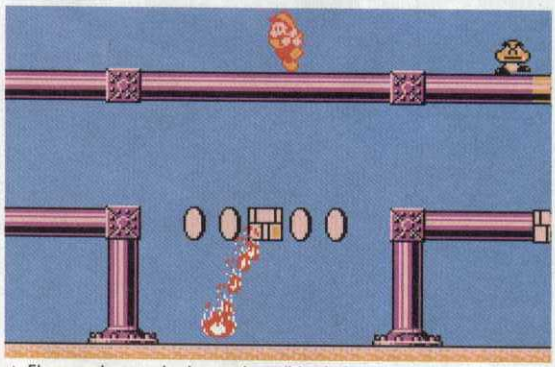
▲ **Luigi** en su aparición en **Super Mario Bros. 2**.



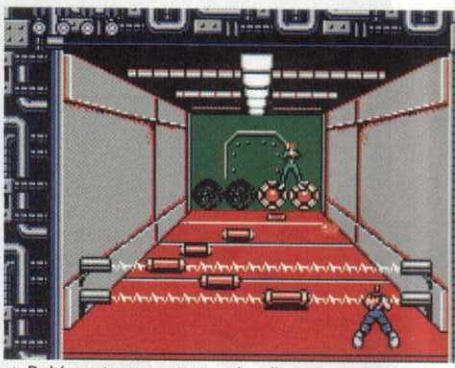
▲ La **Princesa Peach** el mundo en espejo.



▲ Una escena de alto riesgo en **Super Mario Bros. 3**.



▲ El segundo mundo de este increíble título.



▲ Debías estar muy atento a los disparos en **Contra**.

Recordar es vivir

No hicimos este artículo para recordarte que el NES tenía ocho bits de poder, que sus cartuchos podían tener un mega o que apareció ROB (un curioso robot con el que podías jugar), no, la intención de estas líneas es recordarte lo maravilloso que fue esta consola, no para el medio, sino para tu vida.

Para muchos de nosotros, el NES modificó nuestra conducta, nos volvió videojugadores, y hasta la fecha lo seguimos siendo, porque disfrutamos todavía de todas esas series que apreciamos por primera vez en 2D con *sprites* limitados, pero que formaban un mundo enorme para explorar en **The Legend of Zelda**, una carrera interminable en **Rad Racer**, un reto sorprendente en **Battletoads**.

Han pasado muchos años desde que vio la luz por primera vez el NES, mucho hemos cambiado nosotros y también la industria, pero algo jamás pasará, y es nuetra forma de divertirnos, detrás de un control, buscando siempre nuevas experiencias basadas en emociones, sensaciones, movimientos, pero nunca en luces y sonidos, simplemente en la esencia de todo videojuego.

Siempre será bueno mirar atrás y observar lo que hemos logrado, pero también para valorar lo que tenemos ahora.

Es ahí donde el NES toma un gran valor, sin él quizá no existirían los videojuegos, o al menos no como los conocemos ahora, Nintendo, al ser siempre una empresa enfocada en la diversión, se ha encargado de demostrarnos que lo que importa es divertir.

Por eso ahora, que vemos con nostalgia el pasado y nuestras tardes de la niñez, es buen momento para jugar una vez más los clásicos que nos mantuvieron por horas pegados al control, mirando un televisor en la oscuridad mientras pensábamos cómo avanzar, cómo librar a un enemigo más.

El NES cumple 30 años, tres décadas en las que la filosofía de la compañía no ha variado, en la que la innovación ha sido su bandera en un mundo lleno de títulos que un día son éxito y al siguiente están en alguna tienda de segunda mano, mientras que algunas obras del NES continúan siendo aclamadas, tomadas como referencia, esto no pasa por casualidad, por esta razón no olvidemos de dónde venimos.

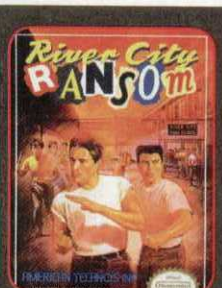
Héroe legendario

Ryu Hayabusa comenzó su lucha contra el Mal en esta consola.

¿Qué juego es el que más recuerdas de esta época de los ocho bits?

Pinball 1986

Rad Racer 1987



River City Ramson 1989

Super Mario Bros. 1985

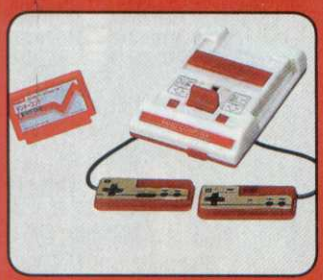
Conoce la consola que cambió al mundo

Un recorrido por su diseño

Podrán pasar los años, pero se sigue viendo y jugando como en sus mejores tiempos.

Para el recuerdo

El primer modelo, un homenaje y un cambio de *look* en 30 años.



▲ El *Famicom* original de 1983.

▲ Un GBA SP con aspecto retro.

▲ El nuevo modelo de los noventa.

▲ La última evolución del GBA.

Por el mundo

Se vendieron más de 60 millones de consolas, un récord para su tiempo.

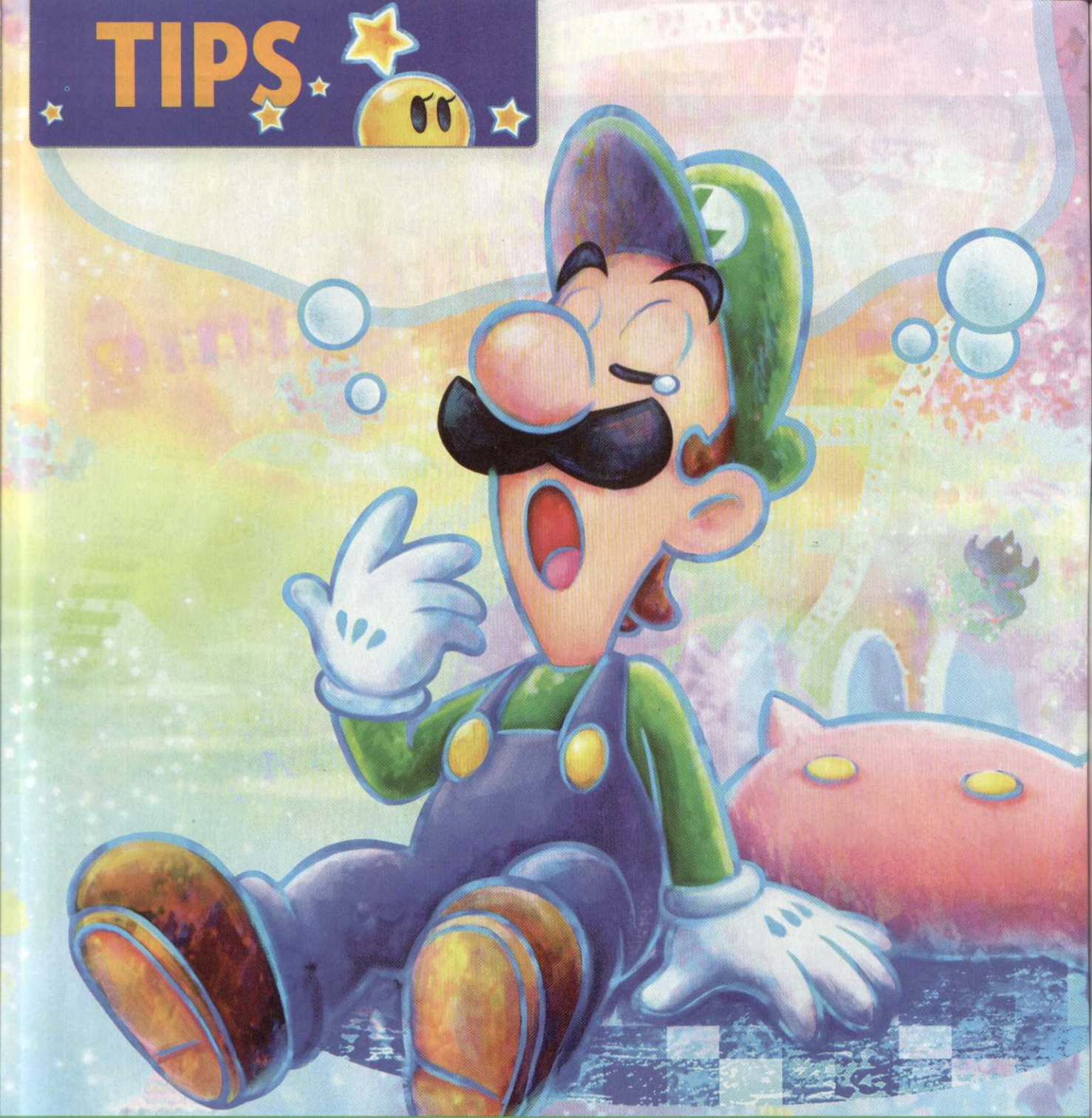
Energía

Los botones de energía que nunca faltan en las consolas caseras.

Vieja escuela

El futuro siempre debe recordar a los grandes

Esperamos que hayan disfrutado este artículo especial acerca del NES, la consola que volvió a Nintendo el gigante que es hoy, su legado siempre estará esperando por nosotros.



Mario & Luigi: Dream Team

Es hora de que los plomeros bigotones enfrenten un reto más, ¡esta vez en una tierra realmente de ensueño!

Los héroes regresan a la acción

Cuando el deber llama, ¡es hora de actuar!

Starlow
La estrellita está de vuelta para acompañar a los hermanos en esta nueva aventura.

Mario
Este ícono no necesita presentación, y ahora deberá lidiar con los sueños de Luigi.

Luigi
Él juega un papel muy importante, pues sus sueños serán realidad para bien o para mal.

Peach
La bella gobernante del reino Champiñón es parte clave de la historia del juego.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Alpha Dream**
- Categoría **RPG**
- Jugadores **1**
- Nivel de reto **Medio**

La princesa y su corte han sido invitados a unas vacaciones en una isla remota en donde hay un velo de misterio en el aire... por suerte, va bien acompañada por los hermanos plomeros, quienes no dejarán que algo le pase en esta nueva jornada llena de peligros y personajes carismáticos.

Mario & Luigi: Dream Team continúa con la temática de controlar al dúo de fontaneros de manera separada para explorar los coloridos escenarios de esta entrega, así como para combatir a los enemigos que se encuentren en su camino. Si has jugado los títulos anteriores, te sentirás justo como en casa, pues el modo de juego es similar; pero si es tu primera vez con este tipo de *gameplay*, no debes preocuparte, pues al inicio te darán las explicaciones necesarias para que empieces con el pie derecho y no tardes en sumergirte en esta historia, que seguramente te mantendrá ocupado durante un buen rato. Vamos a acompañarte en el comienzo de esta intrigante visita al mundo real y al de los sueños de **Luigi**.

▼ Lo que hagas con **Luigi** en el mundo real se verá reflejado en su sueño.

Debes saber desenvolverte tanto en el mundo de los sueños como en el real

▲ Los peligros estarán a la orden del día en esta aventura.

Violencia animada

© 2013 Nintendo

Ataques
Hay dos tipos en este juego

Dependiendo del mundo en el que estés, real o no, será el tipo de movimientos que usarás para combatir.

Jet-Board Bash
Mientras **Luigi** controla la velocidad de su patineta, con **Mario** tendrás que atacar a los enemigos que encuentres a tu paso. Esta estrategia es exclusiva del mundo real.

Luiginary Ball
Este movimiento es uno de los que puedes usar en el mundo del sueño, y parece que no necesita demasiada explicación, ¿verdad? Si un **Luigi** es de gran ayuda, ¡imagínate a muchos atacando a la vez!

▲ La isla parece muy pacífica, pero las apariencias engañan.

▲ ¡Con una ayuda de tus hermanos, todo es posible!

¿Cómo dirigr la acción?
En el modo de movimiento, controlarás a **Mario**, quien será seguido por su hermano. Para hacer que salten o ejecuten algún tipo de rutina, será necesario que presiones el botón B o el A, dependiendo de quién quieres que brinque o pegue. El verdadero chiste es que deberás saber manipularlos de manera que libren los obstáculos, evadiendo peligros y avanzando a través de abismos y demás elementos dentro de cada escenario. Cuando estás explorando el mundo del sueño, es posible manejar a **Luigi** de forma que te apoye en lo que está soñando, como jalarle un bigote para hacer un puente, o bien, usar sus ataques en donde varios **Luigis** ayuden a su hermano a alcanzar plataformas más altas o acabar con enemigos demasiado fuertes. Dependiendo de la situación, será la acción a usar.

Peleando en equipo
Los combates se llevan a cabo de una manera muy similar, pues siendo un RPG con un cierto grado de acción, no puedes esperar que tus personajes se queden todo el tiempo inmóviles, ¿o sí? Cuando sea momento de atacar, controlarás los movimientos de cada uno de los hermanos con los mismos botones que usas en el modo de exploración, pero deberás tener buen tino para ejecutar el ataque de manera que obtengas mejores resultados. Por ejemplo, cuando le vas a caer a un enemigo, presiona el botón correspondiente justo antes de tocarlo, esto te permite causarle más daño y darle un segundo impacto.

Esta forma de atacar la vimos desde el primer juego del genéro en el que **Mario** participó: **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, que disfrutamos en el SNES, ¿te acuerdas de él? Si no, ¡descárgalo!

▼ ¿Qué sería de un buen juego de **Mario** sin una pelea con **Bowser**?

▲ La cara de **Luigi** te ayudará a pasar ciertos obstáculos.

▲ Tal vez se vean iguales, pero todos tienen algo qué decir.

El colorido mundo de este juego está lleno de personajes que te ayudarán, mientras que otros te harán la vida difícil

Checa nuestra reseña en video
youtube.com/RevistaCN

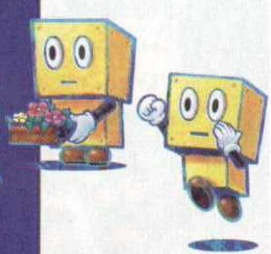
¡Habla con la gente!

En los RPG, es vital que te enteres de cosas por medio de la gente que habita en los pueblos; aunque esto no está tan explotado en la serie de **Mario & Luigi**, no está por demás que hables con todo mundo para que te enteres de lo que pasa en esta nueva tierra.

Algunos de los personajes que encontrarás en tu camino te auxiliarán dándote indicaciones de tus objetivos, mientras que otros necesitarán de principal atención para que progreses en la historia, pues, de otro modo, te perderías sin saber qué hacer. Ten en mente que no se trata de un "juego de **Mario** más" en donde sólo debes conseguir estrellas: es un RPG que requiere de todo tu interés.

Brocks

Ellos son parte vital de la isla Pi´illo



Britta
Si quieres su apoyo, debes salvarla primero de los enemigos que la atacarán en un momento del juego.

Brickle
Él está a cargo de un parque recreativo, y necesitarás de su ayuda para conseguir una almohada.

Pi'illos

La antigua raza de la isla de ensueño

Ellos son los legítimos habitantes de la isla. Presumiblemente extintos hasta la llegada de los hermanos, quienes los transportarán al mundo de los sueños para esclarecer el misterio.

Si quieres entrar al mundo de los sueños, ¡será necesario que consigas que los **Pi'illos** se conviertan en almohadas!

▲ **Antasma** es el antagonista del juego.

▲ **¿Bowser?** ¡Así es! Él no dejará que nadie se robe lo que es "suyo".

Entre dos mundos

Los plomeros no tendrán mucho momento para descansar... bueno, **Luigi** sí; esto es debido a que requerirás de la ayuda de los verdaderos habitantes de la isla Pi'illo, quienes tienen el poder de convertirse en almohadas para tener acceso al mundo de los sueños de tiempo en tiempo y continúen con su somnolienta aventura.

Pero no creas que se trata sólo de encontrártelos en el camino: cada uno de ellos necesitará de algún tipo de auxilio para obtenerlos, o bien, de que los convenzas de que eres de los buenos. Recuerda que para hallarlos, debes hablar con toda la gente, realizar ciertos eventos y objetivos; pronto podrás sumarlos a tu lista de amigos que estarán dispuestos a ayudarte con el malvado **Antasma**, quien tiene en su poder la **Dark Stone** y desea convertirse en el soberano de este mundo y de todos los que se pongan en su camino. Él fue aprisionado en algún momento en el mundo del sueño, pero ahora está de regreso para cumplir de una vez por todas con sus malévolos objetivos.

Como no podía faltar un pelo en la sopa, y ya estando la princesa en la isla, **Peach** es nuevamente secuestrada, así que la misión prioritaria de **Mario** y **Luigi** será rescatarla, así como salvar a los **Pi'illos** que están convertidos en estatuas y, a su vez, conseguir sus poderes para acceder al mundo del sueño.

Al principio del juego, pelearás contra **Antasma** en el dirigible que los lleva a la isla, pero será sólo un combate de reconocimiento, pues escapará con rapidez para enfrentarte mucho después en la historia. Esta parte te sirve de prática y como tutorial de las peleas, así que no desaproveches la oportunidad y conoce bien todo lo que puedes hacer.

No olvides que para llegar bien preparado ante los enemigos, que serán cada vez más difíciles, es necesario que no dejes pasar ningún combate de largo, pues necesitarás la experiencia que obtienes de cada una de las batallas para subir de nivel y estés listo para las duras pruebas que te esperan al final de esta intensa historia llena de intriga y sorpresas al por mayor.

Mega Pi'illo

Prince Dreambert

Él es quien pide ayuda a **Mario** y **Luigi** para poder recuperar lo que es suyo y derrotar a la villana del cuento.

Dr. Snoozemore

Al principio de la historia, él se presenta como el propietario de la isla, pero, ¿será de fiar?

¿Por qué no juegas?

No debes dejar de conocer **Bowser´s Inside Story**, que es de la misma serie que **Dream Team**.

¿Quién es el verdadero malvado de la historia?

Pronto las cosas tomarán un curso inesperado, pues aunque sabes desde el inicio de la aventura que **Antasma** es el enemigo a vencer, el mismísimo rey de los **Koopas** entra en escena dispuesto a reclamar lo que él cree que le pertenece por derecho. Al principio, ambos malos forman una alianza, pero con el paso de los eventos verás que **Bowser** no es exactamente el tipo de sujeto que guste de compartir las recompensas. Por esta razón, se convierte en el jefe final del juego y deberás enfrentarlo en tres veces distintas a lo largo de tu jornada.

Él también utiliza el poder de los sueños a su favor, y se convierte en un gran enemigo con muchos poderes para acabarte; el secreto es saber manipular todas las habilidades de los hermanos para dejarlo fuera de combate de una vez por todas en esta entrega.

¡No te duermas!

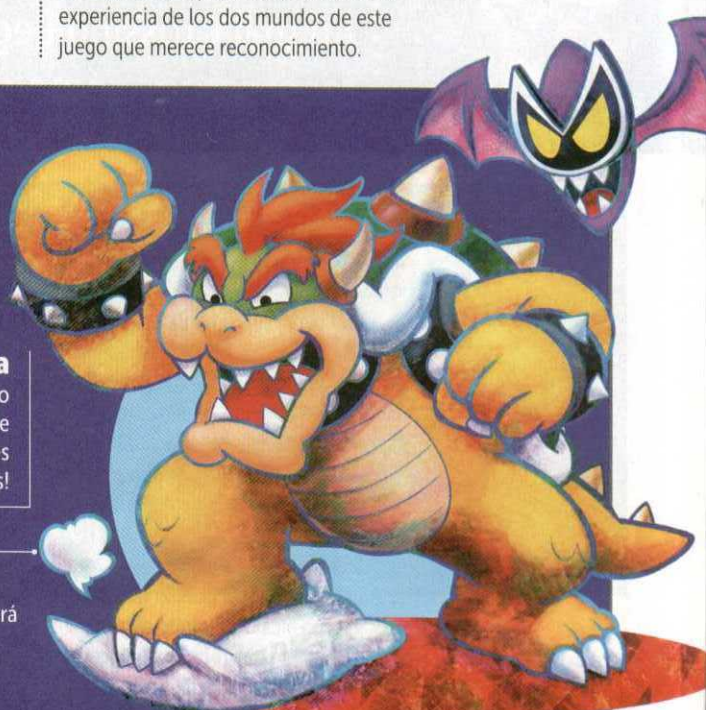
Como verás, tienes un largo camino por recorrer en esta divertida aventura en la que pasarás tiempo peleando contra las hordas de **Antasma** y **Bowser**, aunque estamos seguros de que progresarás rápidamente y pronto verás resultados óptimos. Lo que sí te recomendamos es que no recorras todo de golpe; trata de ver cada detalle y disfrutarás aún más la experiencia de los dos mundos de este juego que merece reconocimiento.

Los malos del juego

¿Estás listo para enfrentarlos?

Antasma

Sus poderes lo hacen un formidable oponente, ¡no dudes en usar tus ataques!



Bowser

Este feroz enemigo será tu último objetivo a vencer. ¡Ánimo!

UNO CON EL CONTROL

Por Juan Carlos García "Master"

▲ En la playa todo es felicidad.

Jugando con libertad

Animal Crossing llegó al Nintendo 3DS para recordarnos cómo debemos divertirnos

Les doy a bienvenida a Uno con el Control, esta vez con un tema interesante que espero sea de su agrado enfocado a **Animal Crossing: New Leaf** para Nintendo 3DS.

Soy un gran fan de esta serie desde que apareció en Nintendo GameCube hace ya poco más de una década, por lo que esperé mucho la versión de Nintendo 3DS que, puedo decir, es mágica.

Pasaron las horas jugando, corriendo de aquí para allá en el pueblo que debía cuidar como alcalde, cuando de pronto me di cuenta de que todo lo que quería hacer era posible, es decir, no tenía límites como ocurre normalmente en cualquier videojuego, que a pesar de que presumen dar libertad, siempre tenemos un objetivo principal que cumplir, aquí no, en **Animal Crossing**, simplemente nos dedicamos a vivir.

Puede leerse raro, vivir en un videojuego, pero es eso exactamente lo que hacemos en este título de Nintendo, las sensaciones que nos provoca son demasiadas, siendo la primera de ellas la soledad. Somos nuevos en la aldea, llegamos con una maleta cargada de planes, pero no sabemos si podremos lograrlos, no conocemos a nadie, somos los extraños y debemos comenzar, dar ese primer paso y romper el hielo con los vecinos.

Tendremos obligaciones, como pagar por ropa, vivienda y algunos otros servicios más, pero realmente lo que hace diferente a **Animal Crossing** de otros videojuegos, no sólo de simuladores, es que en cada ocasión que jugamos, nos enseña algo, nos deja una lección que se puede y debe aplicar a la vida diaria, a la realidad que tenemos.

Toma las riendas de tu vida dentro del pueblo, sólo tu decides

© Nintendo

▲ ¿Qué querrá decir la playera de este personaje?

▲ Los festejos no pueden faltar.

▲ Una tarde con los amigos.

▲ Para esos días calurosos.

Es un mundo de color que siempre está ahí para nosotros, que nos nos pide nada más que disfrutarlo, caminar, saltar, correr, reflejamos nuestro día en lo que hacemos dentro del pueblo.

En una ocasión, me desperté de madrugada, de esas noches que de pronto el sueño se va, así que prendí el Nintendo 3DS y me puse a jugar **Animal Crossing**, quería ver si me encontraba al famoso fantasma de las versiones anteriores. No tuve suerte, pero de pronto, al estar ahí, caminando en la oscuridad por la playa, simplemente me quedé escuchando, prácticamente podía sentir algunas gotas en el rostro.

En ese momento, creí que en todo el mundo –aunque muchas personas estuvieran jugando también en sus pueblos– yo era el único que tenía esa experiencia, que estaba en la oscuridad de su habitación, abriendo una ventana a otro mundo en el que podía entrar para relajarme, para pensar y recordar lo que importa en este planeta, ya que de pronto no era el único que no podía dormir, un vecino también estaba en la playa, caminando de forma tan tranquila que al inicio no me quise acercar a él; me pregunté por qué estaría despierto a esa hora, si tendría problemas, si algo en su vida no estaba bien, o si solamente, al igual que yo, necesitaba estar a solas para pensar y tomar alguna decisión importante.

▲ El juego se desarrolla en tiempo real.

Nadie te dirá que hacer, simplemente sal de tu casa y conoce tu mundo

▲ Invita a tus amigos a conocer tu casa.

▼ Cuida de las flores y los árboles.

▼ ¿Conseguirás todos los insectos?

▲ Nunca falta el vecino poco amigable.

Edición especial

Como suele ocurrir con los juegos de Nintendo, este se lanzó en algunos países con un N3DS especial.

Cada día es una oportunidad para aprender algo nuevo

Después pensé que tal vez buscaba compañía; una charla puede ser útil en algunos momentos, así que decidí hablar con él, nada serio, simplemente había perdido el sueño, pero dentro de toda la conversación, al terminar me dijo "Diviértete cuando puedas, nunca volverás a ser tan joven como lo eres hoy".

Una frase simple, pero que en ese momento me hizo reflexionar, pensar en el paso del tiempo y del increíble mensaje que se logra transmitir con un videojuego, que esto no se trata de poder de procesamiento, sino de las emociones, del aprendizaje que nos deja.

Esa frase, ese excelente consejo que me dieron y que ahora comparto con ustedes, no lo hizo el personaje como tal, lo hizo uno de los creativos que desarrollaron el juego en algún momento, tal vez por un problema o simplemente porque alguien más se lo dijo, y deseó incluirlo en **Animal Crossing** para Nintendo 3DS y esperar a que, con el tiempo, todos los que lo juguemos entendamos de qué se trata su obra, de aprender, de prepararnos para la verdadera vida, la que está fuera del N3DS.

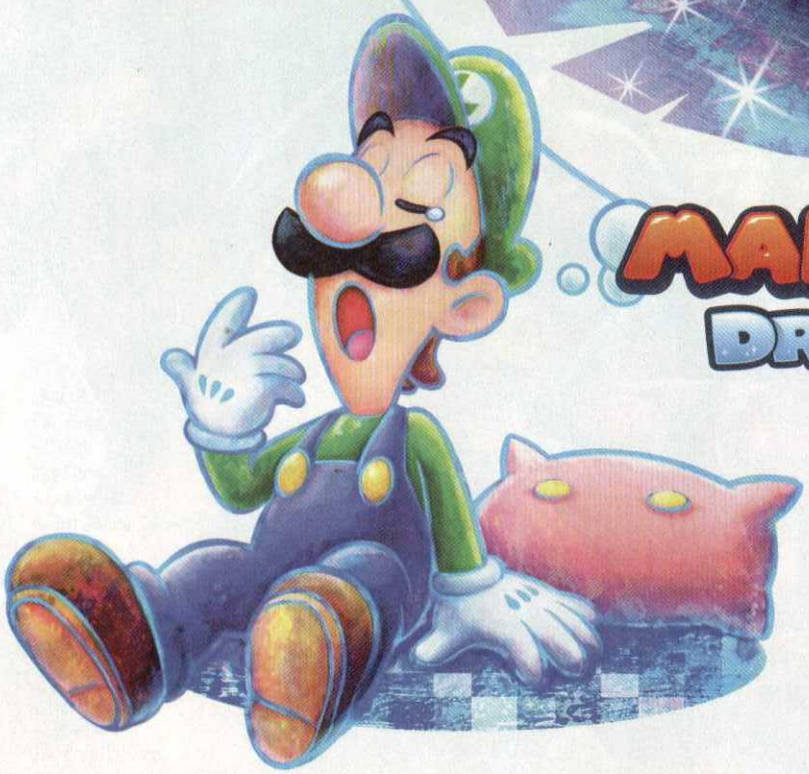
¿Cuántos momentos recuerdan como este en **Animal Crossing** u otro título? Eso es lo que vuelve especial a un juego; lo mejor es que las situaciones que suceden en nuestra vida, también dan un toque especial a cada partida, lo mejor es que aún viene una parte del año que en lo pesonal me encanta, la Navidad, y estoy ansioso por saber que es lo que me deparan esas fechas en **Animal Crossing**, qué nuevo consejo me darán, qué vivencia compartirán conmigo los habitantes del pueblo, en fin, es magia. Recuerden que me pueden escribir en juang @revistaclubnintendo.com, o bien, seguirme en Twitter, mi cuenta es @MasterKiraCN, donde con gusto atenderé todos sus comentarios.

Todos tienen un lugar especial en esta aldea.

▲ Prepárate para el invierno.

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

¡EXPLORA DOS MUNDOS!



MARIO & LUIGI™ DREAM TEAM

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© 2013 Nintendo. Developed by ALPHADREAM. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. Visite www.nintendo.com

Por Hugo Hernández

▼ Una historia original que te mantendrá al filo del asiento.

Feedback Time! Síganme en Twitter: @HugoHernandezB

¡Velocidad total!

Flash es un personaje de DC Cómics que apareció originalmente en 1940. En aquél entonces, **Jay Garrick** era quien portaba el traje luego de ganar sus poderes al inhalar vapores de agua. Justo allí, nació la leyenda.

© DC Entertainment

The Flashpoint Paradox

¿Qué estarías dispuesto a hacer para cambiar el pasado... y el futuro?

◀ Batman no se anda con rodeos, o le dan la información, o les pateará el trasero.

▲ En un mundo paralelo, **Superman** luce diferente, ¿por qué será?

▲ Momentos épicos e inspiradores que encontrarás en esta película.

INFO

- Título en español
Liga de la Justicia: La Paradoja del Tiempo
- Dirige
Jay Oliva
- Guión
Geoff Johns, James Krieg
- Ilustración
Andy Kubert
- País
Estados Unidos
- Año
2013
- Compañía
DC Entertaiment
Warner Bros. Animation

"Si sólo hubiera corrido más rápido...." Es una de las frases clave que dan pie a esta maravillosa historia, la cual abre con una escena del pequeño **Barry Allen** junto a su madre, poco antes de que ella fuera víctima de un cruel homicidio.

Años más tarde, ya convertido en superhéroe, **Barry/Flash** recibe una llamada para atrapar a unos criminales (**Captain Boomerang**, **Heat Wave**, **Captain Cold** y **Mirror Master**), quienes están causando desastres en el museo de **Flash**; pero sólo se trataba de una trampa para que **Eobard Thawne**, también conocido por sus alias **Professor Zoom** y **Reverse-Flash** (traje amarillo) aprovechara para deshacerse de **Barry**, al mismo tiempo que haría volar en mil pedazos a gran parte de Central City. Por fortuna, la **Liga de la Justicia** llega para apoyar al velocista y logran desactivar las bombas. Hasta ese punto todo aparentaba una clásica lucha héroe-villano, pero lo que ocurriría después sólo sería planeado por una verdadera mente maestra. **Eobard**, antes de ser atrapado, dice a **Barry**: "Sin importar cuán rápido corras, no puedes salvar a todos... no a los que te importan". Lejos de ser un simple comentario irritante... es un pensamiento que se clavaría profundamente en la mente de **Flash**, tanto así que se provocaría una paradoja en el tiempo.

Adéntrate en un mundo caótico, donde la Liga de la Justicia, ni siquiera existe...

▲ **Reverse-Flash** tratará de hacerle la vida imposible a **Flash**.

El efecto mariposa

Al día siguiente, nuestro héroe despierta en un mundo similar; donde muchas de las situaciones y eventos que todos conocemos han cambiado. De inicio, ya no tiene superpoderes, y... su madre aún está con vida. En una suerte de efecto mariposa, todos los cambios, por mínimos que sean, afectan a otras situaciones, por lo que entrarás en un universo más radical, donde héroes podrían ser ahora villanos o viceversa. Existe un casino **Wayne**... y **Batman** ahora utiliza armas de fuego y es más violento y de escrúpulos distraídos; **Cyborg** es un "perro guardián (*AKA*: Asesor de Seguridad Nacional)" y servicial del presidente; **Superman** no se ha mostrado al mundo...

© Warner Bros. Animation

Kit básico para todo fan de los cómics

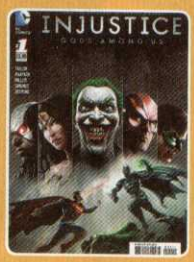
Échales ojo y presúmele a tus amigos tus conocimientos

Earth One Superman (2010)

Historia original de Michael Straczynski que explora magníficamente los primeros episodios de **Superman/Kent** en Metrópolis.

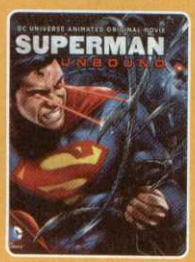
Injustice: God Among Us (2013)

Del videojuego se desprendió la serie de cómics que describen los eventos previos al caos. ¿Qué pasaría si **Superman** pierde el control?



Superman Unbound (2013)

Adaptación a video del cómic **Superman: Brainiac**, donde veremos el enfrentamiento del hijo de Kriptón contra un poderoso rival.



Necessary Evil (2013)

Si quieres saber por qué están tan locos los villanos de DC, checa este espectacular documental que saldrá el próximo 25 de octubre.

▲ John Wesley fue **Barry/Flash** en la serie de TV de 1990.

La mayor guerra jamás vista

Por si fuera poco, hay una batalla que ha arrojado más de 100 millones de víctimas por el hundimiento de la Atlántida, los que en una dimensión fueran compañeros en la **Liga de la Justicia**, **Aquaman** y **Wonder Woman**, libran el conflicto más sanguinario de todos los tiempos y, si no los detienen, significará el final del mundo. Por si fuera poco, **Barry** debe enfrentar a su némesis, **Reverse-Flash** para tratar de entender cómo llegó a esta situación y la forma en que podrá solucionar las cosas. Para ello, necesitará la ayuda de su amigo murciélago, ellos tratarán de recrear el accidente que le dio poderes a **Flash** y así pueda enfrentar este caos; también debe reunir a su propio escuadrón y evitar que el mundo colapse.

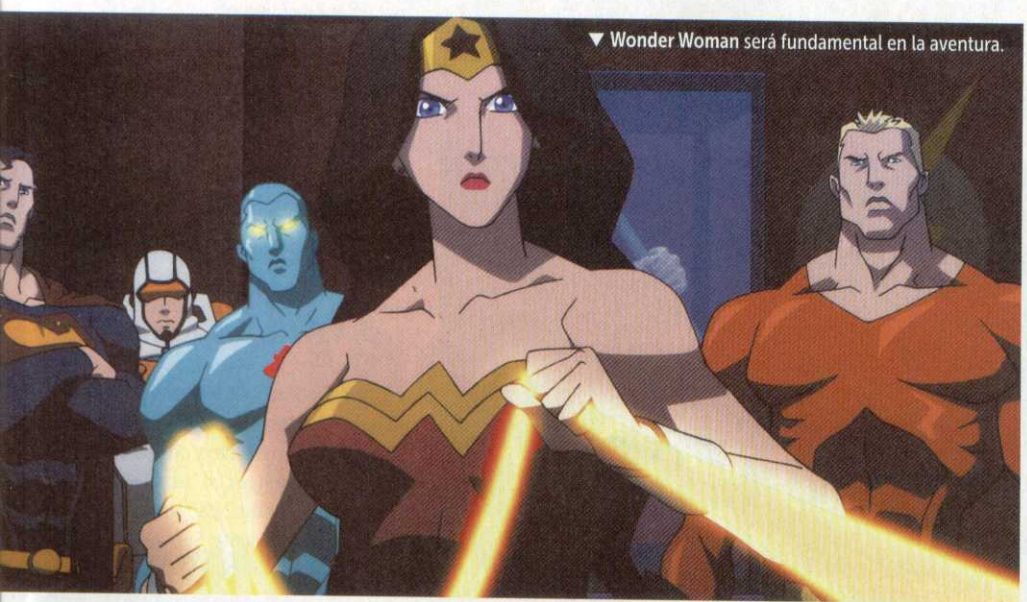
Basada en un cómic

Justice League: Flashpoint Paradox recrea en video los elementos que previamente vimos en la historieta gráfica homónima que posteriormente fue lanzada en un solo tomo bajo el nombre: "**Flashpoint Definitive Edition**", donde se detallan aún más los acontecimientos que marcarán la pauta para el *reboot* de todas las series de DC.

Por supuesto, el cómic y la película tendran sus diferencias, aunque en escencia es lo mismo, así que te recomiendo que cheques ambas versiones para que tengas un horizonte mayor, no te arrepentirás.

Visión al futuro

Para 2014, se tiene planeada una nueva serie de televisión por parte de DC Entertainment y Warner Bros. Television; aún no se han liberado detalles al respecto, pero será una buena oportunidad para que más gente conozca las hazañas de este personaje, el cual quizá no tenga la popularidad de **Batman** o **Superman**, aunque sus historias son igual de interesantes. Además, serviría como puente para la próxima cinta **The Flash** (2016) que, a su vez, dará paso al filme "**Justice League**" en 2017. Así que mantente pendiente de los próximos lanzamientos.



▼ **Wonder Woman** será fundamental en la aventura.

Veredicto
¡Corre por ella!

por Alejandro Rios "Panteón"

▼ **Little Mac** se ha ganado un lugar entre los personajes más memorables de Nintendo.

¡Sube al ring!

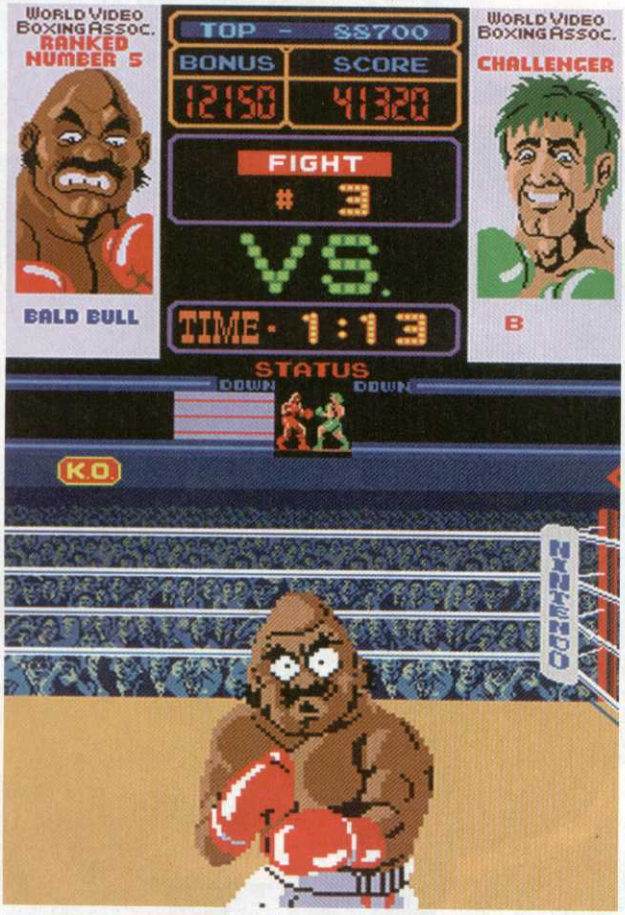
El año casi termina, pero jamás la diversión que encuentras en franquicias tan desafiantes como esta. ¿Qué tal, amigo jugador? De nueva cuenta te saludo y espero que estés preparado para el Reload de este mes, en el que veremos los títulos más representativos de la saga de box de Nintendo que ha permanecido vigente hasta nuestros días. La ventaja esta vez, es que varios de estos juegos todavía son conseguibles de una u otra manera, así que no tienes pretexto, ¡ponte los guantes!

Punch-Out!!

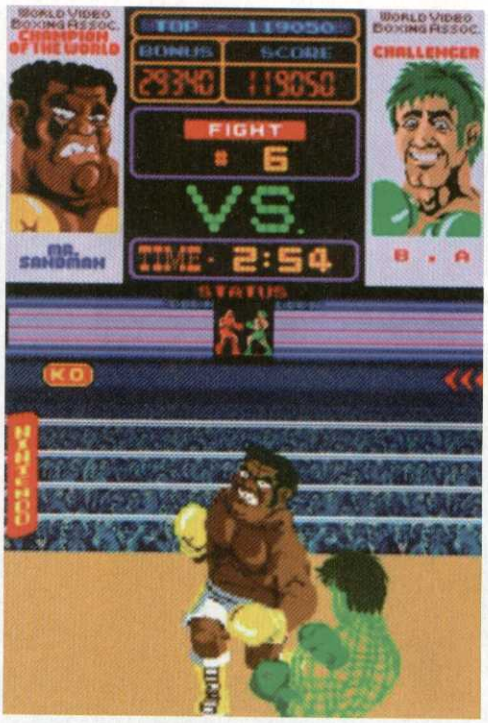
Un reto sólo para los mejores boxeadores

© Nintendo

▲ Personajes como **Mr. Sandman** han estado desde el original.



◀ Sin duda, uno de los mejores títulos de box.



▲ Los personajes tienen carisma, aunque no galanura.

ARCADIA 1984

Punch-Out!!

El juego que comenzó todo

En las salas de Arcadia se encontraban muchas máquinas diferentes basadas en todo tipo de aventuras y disciplinas deportivas, pero en la década de los 80, Nintendo sorprendió al mundo con un divertido título en el que controlabas a un boxeador en su camino a la fama mundial. **Punch-Out!!** fue todo un suceso, y sentó las bases que pronto muchos adoptaron para crear una experiencia distinta en la que los pugilistas se enfrentaran en el *ring*, y que sintiéramos que realmente estábamos boxeando nosotros mismos. Curiosamente, cabe destacar que entre sus elementos más notables está el uso de dos pantallas simultáneas, lo cual no era tan común en esos días. En la superior se mostraban las estadísticas de cada peleador, el tiempo y otros detalles; mientras que en la inferior se llevaba a cabo la acción de los combates entre tu personaje y todos los demás oponentes.

Con el pie derecho

Quizá pensabas que el primero de la serie fue el cartucho de NES, pero no, esta entrega fue la que dio inicio a esta saga que pronto se convertiría en una de las favoritas de los jugadores.

No debemos olvidar que hubo una divertida secuela en Arcadia también llamada **Super Punch-Out!!**, y existió un *spin-off* de nombre **Arm Wrestling**; ¿esa referencia sí te la sabías?

Gran y divertido *gameplay*.

Es una pena que ya no se pueda jugar.

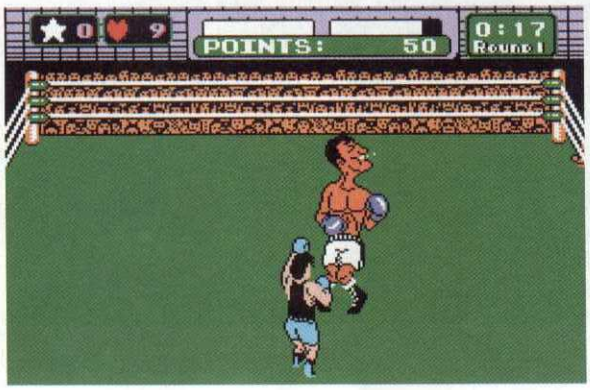
Este título se distinguió por su dificultad y las dos pantallas simultáneas

Conclusión MEMORABLE

Punch-Out!! fue un parteaguas, pues antes sólo habíamos jugado otros títulos en donde únicamente tirabas golpes casi con los ojos cerrados, como el clásico de Atari en donde se veían los boxeadores desde arriba. Su *gameplay* marcó la pauta para las grandes maravillas que tenemos hoy día.

© Nintendo

◀ **Doc Louis** te apoyará y dará consejos.



▲ ¿Crees tener lo necesario para vencer al poderoso **Mike Tyson**?

◀ El famoso uno-dos es vital contra algunos contendientes.

NES 1987

Mike Tyson´s PO!!

¡Juego que realmente te hace aventar el control!

El modo de juego es el mejor de todos.

Gran *Replay Value*.

La llegada a la consola casera del momento, el legendario Nintendo Entertainment System, fue clave para la serie, pues además de que continuó con el estilo de las versiones de Arcadia, implementó nuevos elementos que realmente funcionaron a la perfección.

Este título tuvo tres entregas básicas: una fue en el **Famicom**, en donde el oponente final era **Super Macho Man**; otra con la estrella invitada y campeón mundial, **Mike Tyson**, la cual fue la más popular de todas; finalmente, y tras el término del contrato del uso del nombre y apariencia de **Mike**, el juego se relanzó reemplazando a **Tyson** con **Mr. Dream** (aunque los movimientos y forma de vencerlo son exactamente las mismas), y las versiones subsecuentes, como las descargables en Consola Virtual, por ejemplo, mantienen a este sujeto como el último rival a vencer.

El mejor y más difícil

Muchos concuerdan en que esta es la versión definitiva, pues aunque han salido otros títulos de la serie, ninguno ha tenido el nivel de dificultad que presentó la de NES. Lo que sí es seguro, es que fue su popularidad la que lo convirtió en todo un clásico el cual afortunadamente todavía se puede disfrutar, pues está disponible para descarga en la Consola Virtual, siendo una de las más recomendables la de Nintendo 3DS, porque es tener un **Punch-Out!!** portátil, aunque la verdad sigo pensando que se ve mejor **Mike** que **Mr. Dream**, pues como que le resta seriedad a los combates. De cualquier modo, este es un clásico que debes conocer, ya que, además de ser divertido, es excesivamente desafiante; nada que ver con muchos de los juegos casuales que pululan hoy.

La dificultad de este título es legendaria, pero también lo es su diversión

Conclusión
INFALTABLE

Esta fue una increíble entrega de la serie, y definitivamente lograrán jugarla todo tipo de personas, aunque sí te exige que tengas una destreza de Jedi para terminarlo. No puedo dejar de recomendarlo, especialmente para quienes están hartos de los juegos fáciles que se terminan en un ratito.

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

© Nintendo

◀ Los oponentes no tendrán piedad de ti.

◀ El nivel de reto sigue siendo bastante bueno.

▼ Hay boxeadores veteranos, y también otros nuevos.

SNES 1994

Super Punch-Out!!

La evolución del clásico

El *gameplay* continúa siendo amigable.

Buen *Replay Value* y dificultad.

Con la llegada del Super Nintendo, muchas series tuvieron nuevas versiones de sus entregas en donde llevaban a un nivel más adelante la experiencia de juego. En el caso de esta franquicia, el resultado fue notablemente óptimo, pues tuvo una mejora tanto en gráficos como en innovaciones; pero lo mejor es que no se dejó de lado el estilo de juego al que estábamos acostumbrados, y eso le dio un toque más interesante al combinar lo clásico con lo reciente (de ese tiempo, claro está). Cabe mencionar que se trata de una especie de adaptación del **Super Punch-Out!!**, de Arcadia, aunque aprovechando la experiencia y estilo de la versión que gozamos en el NES.

Una tradición al momento

En el SNES vimos algunos títulos basados en el box, aunque ciertamente no todos fueron tan bien aceptados, cosa que no pasó con esta nueva entrega de la serie, ya que contiene varios elementos que lo volvieron toda una joya digna de pertenecer a la saga. Otro detalle que debemos mencionar es que esta fue la primera entrega en donde podías elegir a los oponentes para comenzar a subir la escalera del éxito, lo cual no se había logrado anteriormente, ya que requerías derrotarlos uno tras otro, justo como te los presentaba el juego.

Este título tardó mucho en tener una secuela, incluso quedó fuera del Nintendo 64, ¿curioso, no? Ahora que, viéndolo bien, es preferible que salgan títulos esporádicos a secuelas hechas al vapor que no ofrecen nada nuevo, como con la mayoría de las series.

Los cambios estéticos fueron muy buenos, una gran opción para los fans

Conclusión
MUY RECOMENDABLE

En esta nueva opción tenemos la oportunidad de volver a vivir la diversión de sus predecesores. Ciertamente hicieron un gran trabajo al desarrollarlo, aunque los veteranos del control sentimos que le faltó un poco de dificultad en relación al de NES. No pierdas la oportunidad de checarlo, ¡está descargable!

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

© Nintendo

▲ ¡Los efectos son espectaculares!

▲ Oponentes del ayer regresan por la revancha.

▶ **Little Mac** sigue siendo pequeño, pero también es muy fuerte.

Wii 2009

Punch-Out!!

La espera valió la pena

Gran evolución de la serie.

Por fin, ¡modo multijugador!

El Nintendo Wii vio novedosas franquicias que nos gustaron mucho, pero también tuvo versiones actualizadas de clásicos de antaño, y una de las que más nos gustaron fue definitivamente **Punch-Out!!**, la cual presentó muchas ventajas al explotar la tecnología de la época, pero, afortunadamente, no dejó de tener el estilo tan memorable de toda la serie, por lo que su *gameplay* es uno de los mejores, no sólo de la saga, sino de todos los juegos de boxeo.

¡Intensa diversión!

Además de la obvia mejora en cuanto a los gráficos, música y personajes, este título es notable porque aprovecha el modo de juego presentado en Wii Boxing al utilizar tanto el Wii Remote, como el Nunchuk para controlar los brazos y movimientos de **Little Mac**, incluso hasta complementarlo con el uso de la Wii Balance Board para ejecutar evasiones y movimientos, haciendo la experiencia todavía más emocionante y realista que nunca.

Claro que si lo que deseas es revivir viejas glorias, simplemente toma tu Wii Remote y ponlo de manera horizontal para jugarlo, tal y como lo hacías con la versión de NES. Estas opciones son geniales para que juegues como más te convenga o acomodes mejor.

Como verás, la serie de **Punch-Out!!** es memorable y muy recomendable, por lo que es una apuesta segura si quieres diversión y reto en una misma transacción. Recuerda contactarme a: panteoncn@revistaclubnintendo.com y en Twitter a @PanteonCN y Miiverse a mi cuenta PanteonCN. ¡No dejes de checar esta gran serie de pugilismo que te desafía al máximo!

EVERYONE E
ESRB
Violencia animada

© Nintendo

Tweets

Definitivamente, sería genial que este juego llegara al Wii U con algunos peleadores retro y otros más nuevos.
@Arielm23

Siempre tendré recuerdos felices de la serie **Punch Out!!** un título que a pesar del tiempo sigue siendo el mejor de boxeo.
@MasterKiraCN

Siempre es bueno un juego *OLD SCHOOL*, esa saga tiene pocos títulos, pero son muy buenos; nunca son demasiados los buenos **Punch-Out!!**
@Villanewcito

El mejor es el de **Mike Tyson**, es tan difícil que ni el mismo **Tyson** puede terminarlo ja, ja, ja. Busquen el video en Youtube.
@HugoHernandezB

¡Super Punch-Out!!
@rodriguezroro

Yo sólo pude jugar el de Wii... un gran reto por cierto. Tuve pesadillas con el tipo ruso amante del refresco :)
@SklixAvangard

¡El original **Punch-Out!!** es el mejor de todos!
@AdrianE4Gamer

Estaría genial ver a **Little Mac** en una versión de Wii U, o como personaje del nuevo **Super Smash Bros.** para 3DS.
@SebasLovato

Conclusión
¡GENIAL!

Esta es una de las versiones más completas de la serie, y con tantos detalles adicionales, bien vale la pena conseguirlo; después de todo, no tiene mucho tiempo que salió a la venta. Es sumamente recomendable, tanto para los veteranos, como para los fans más actuales.

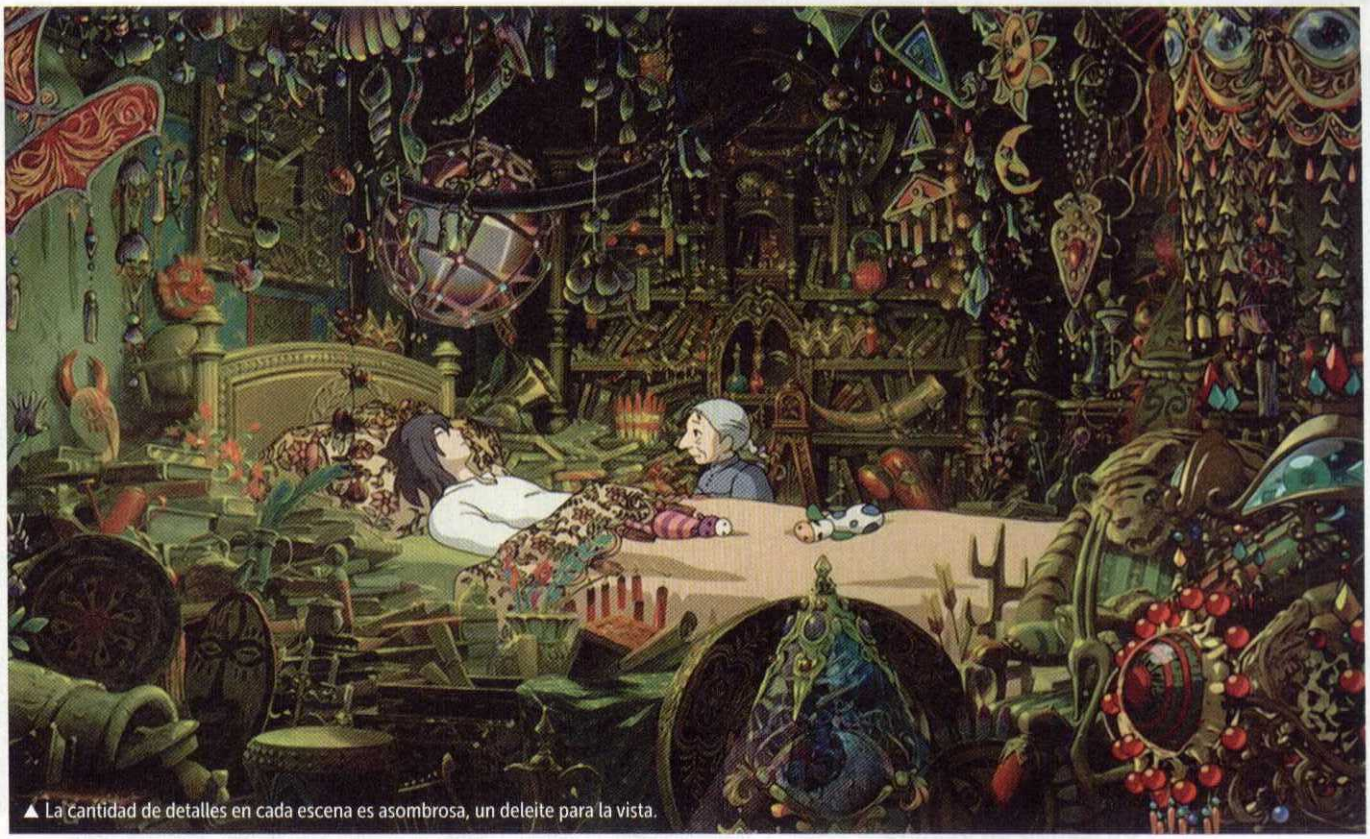
► En toda etapa de la vida, podemos tener una aventura.

El increíble castillo vagabundo

ハウルの動く城

Una maravilla más de Studio Ghibli.

© Nintendo
© Studio Ghibli



▲ La cantidad de detalles en cada escena es asombrosa, un deleite para la vista.

No estamos mintiendo al decir que de Studio Ghibli han salido las más grandes peliculas de animación (por arriba de Pixar), todas y cada una de sus creaciones tocan temas de vida de una forma única, como lo es la cinta de la cual les vamos a platicar en esta ocasión, **El Increíble Castillo Vagabundo**.

Para entender y disfrutar de esta obra, se tiene que pensar como un niño, olvidar todas las reglas que rigen el mundo en el que vivimos, dejar la lógica que nos han enseñado como adultos, simplemente dejarnos envolver por la fantasía.

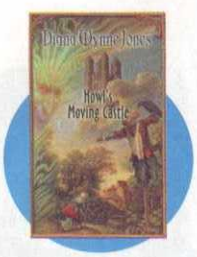
Vamos a comenzar por relatar el argumento de la película que ha creado, como no podía ser de otra forma, el genio Hayao Miyazaki. Todo comienza en una pequeña ciudad de Europa, de esas en las que parece que cada día que pasa es exactamente igual al anterior, toda la gente se conoce y jamás pasa algo relevante, excepto cuando los visita **Howl**.

Se dice entre los habitantes que **Howl** roba el alma de las mujeres bellas, por lo que se debe tener cuidado de los extraños con los que uno se encuentre al caminar por la calle.

Es en este punto donde entra **Sophie**, la protagonista de la historia. Una bella joven de 18 años que trabaja en una tienda de sombreros, pero tiene un problema, le cuesta mucho trabajo socializar, incluso con sus propias compañeras de la tienda, prefiere guardarse sus pensamientos, vivir en otra realidad en su mente, una a la que sólo ella puede entrar y disfrutar.

Una tarde al salir del trabajo, el destino le preparaba una sorpresa, una que podria parecer agradable en un principio, pero que después la llevaría a vivir días de angustia. Conoce a **Howl** de camino a su casa, pasan un tiempo juntos y después se separan, no fueron más que unos instantes, pero resultó una experiencia literalmente, mágica.

Sophie vuelve a la tienda, como lo ha hecho siempre, sin pensar en nada más, sin embargo, esta vez será diferente, la espera una bruja, que entra a la tienda para vengarse de **Howl**, ella sabe bien que **Sophie** le gustó al famoso mago, así que echa sobre ella una maldición, robándole su juventud, su belleza, haciéndola pasar por una anciana.



▲ Se basa en el libro, El Castillo Ambulante, de Diana Wynne.

Recibió una nominación al Oscar, además de ganar otros premios

▲ En un día todo puede cambiar.

Extraños medios de transporte

Viajar nunca fue tan divertido

'Mahou'
Palabra que significa magia o hechizo en español.

Castillo volador

Hogar de **Howl**, el castillo vagabundo se movía a donde deseara el mago, lo que le permitía vivir cómodamente mientras conocía el mundo.

Mi vecino Totoro

¿Qué tal viajar dentro de este simpático gatobus? Lo vimos en la cinta **Mi Vecino Totoro**, también de Ghibli.

Princesa Mononoke

Este clásico de la animación, también nos mostraba un transporte curioso, unos lobos gigantes.

Nausicaa

Aquí conocimos los deslizadores aéreos que nos hicieron imaginar mil usos para nuestra vida diaria.

Buscando un destino

Asustada por el cambio que está viviendo, **Sophie** no sabe como reaccionar, no tiene a nadie a quien pueda pedirle ayuda, además de que nadie creería lo que le ha pasado, por lo que decide salir de la ciudad, buscar auxilio en la persona que de cierto modo le ocasionó este problema, **Howl**, por lo que recorre grandes distancias acompañada de su pequeño perro, buscando el hogar del joven mago.

En su camino se encuentra a un espantapájaros al que nombra cabeza de nabo, lo ayuda a salir de un aprieto y desde ese momento siempre camina detrás de ella, como forma de agradecimiento y para garantizar su propia seguridad.

Después de mucho tiempo, logra encontrar el lugar donde vive **Howl**, un castillo ambulante, sí, así como suena, un castillo volador que se mueve a voluntad de su amo, el propio **Howl**.

Si ya esto suena increíble, dentro del mismo existen otros seres que harán de la aventura de **Sophie** una experiencia inolvidable, sin mencionar que las puertas en su interior, conectan a otros planos, no son simples salidas o entradas del castillo, guardan secretos.

Sophie no puede llegar y contar su tragedia esperando que **Howl** la ayude a recuperar su aspecto original, así que decide tomar el papel de su asistente para ganarse su confianza y así pueda algún día, volver a ser la mujer que era antes, joven y bella.

No vamos a contarte el final, porque debes verlo por ti mismo, cada minuto de la película te mantiene en tensión, con la incertidumbre de saber si **Sophie** logrará su objetivo, es por esta

Giros inesperados

Un momento especial

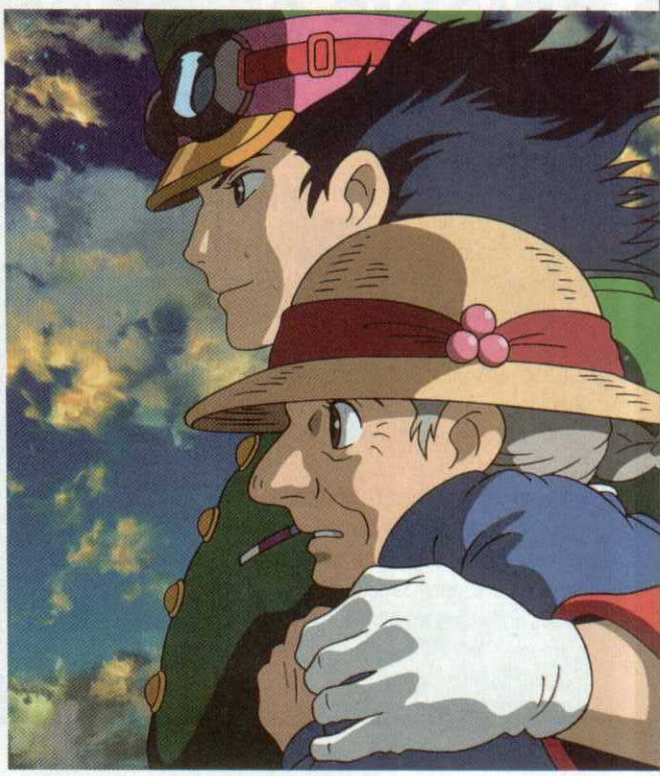
Sophie junto a **Howl**, viven momentos realmente emotivos, con el paso del tiempo se van conociendo y descubren la magia que cada uno lleva en su interior.

▼ Valiosos compañeros de viaje.

Visita el sitio
www.ghibli.jp

▲ La guerra es otro de los temas de la película.

▼ Nunca imaginaron vivir esta historia.



Muchas veces debemos ayudar a las personas sólo por ser amables, jamás para esperar algo a cambio

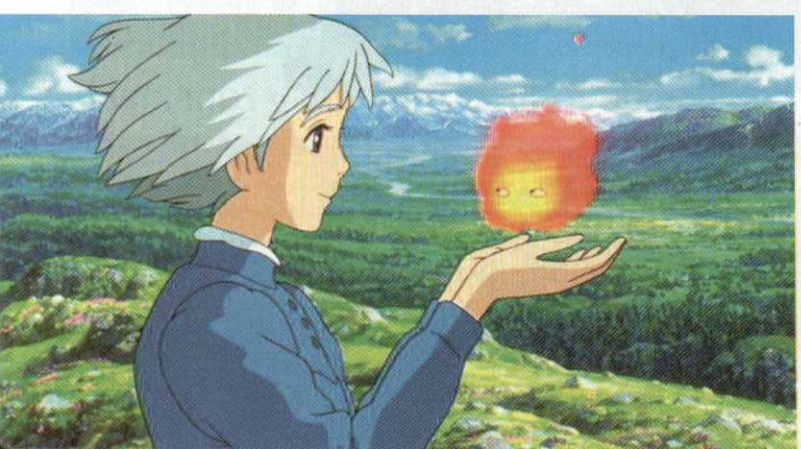
razón que ha ganado varios premios y reconocimientos, su desarrollo no es sencillo, puede ser incluso pesado, pero encierra muchos misterios, referencias al mundo que vivimos actualmente, es un trabajo artístico como pocos.

El Increíble Castillo Vagbundo es un viaje fantástico que se debe apreciar por la enorme cantidad de detalles que tiene, la puedes mirar más de diez veces y en cada una encontrar elementos que antes no habías notado, incrementando su valor y significado, siendo este último el más importante.

Nos hace referencia a la vida, a las circunstancias que muchas veces enfrentamos en ella y que nos complican un poco el estar felices, aquí nos enseñan a vivir con estos problemas siempre teniendo en mente que son pasajeros y no nos pueden afectar.

Hayao Miyazaki también nos da algunos mensajes acerca de su visión del mundo occidental, de la manera agresiva e irónica en la que vivimos, de como muchas naciones pretenden tomar el papel de salvadoras, pero para conseguirlo, sus acciones siempre tienen que ver con la guerra, con la destrucción, sin duda el reflejo de la realidad que vemos por televisión día a día, Miyazaki en su obra, intenta que notemos lo absurdo que es esto.

Esperamos que les haya agradado el tema que elegimos para esta ocasión, es una película que consideramos una obra maestra y deseamos compartir con ustedes; recuerden que pueden enviarnos sus comentarios acerca de los temas que quisieran ver en estas páginas, ya sea por correo electrónico a la dirección de la revista, o bien, por medio de nuestras redes sociales, Twitter y Facebook, donde nos pueden encontrar como RevistaCN. Pasen un gran mes, nos leemos en siguientes números para seguir comentando de las maravillas de Japón.



◀ Este personaje resulta una muy grata sorpresa en la aventura.

Retiro inesperado

Hayao Miyazaki ha anunciado su retiro del mundo de la animación, una noticia en verdad triste, pero aún nos deja su último trabajo, **The Wind Rises**.

Vuelve el fenómeno

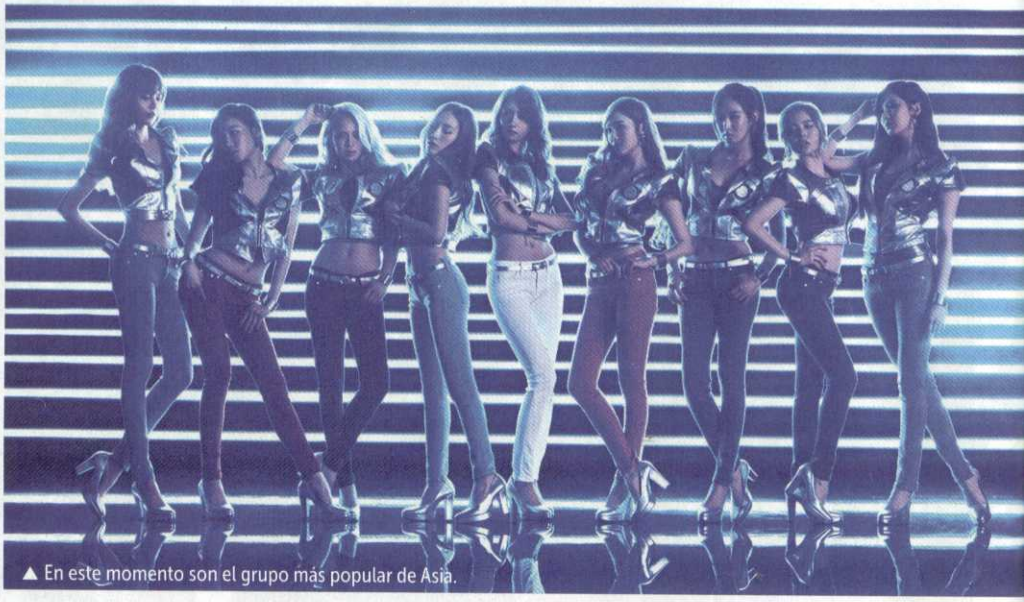
El grupo Girls' Generation invade Japón

Éxito instantáneo

Musicalmente, Japón vive un buen momento con artistas como Aya Hirano, pero también es cierto que se están convirtiendo en el país que más seguidores tiene del grupo coreano **Girl's Generation**, que el pasado mes estreno nuevo tema, **Galaxy Super Nova**, cuyo video se ha vuelto uno de los más vistos en Youtube.

Si nunca has escuchado a esta popular agrupación, te recomendamos que le des una oportunidad; sus ritmos son muy variados, además de que en los videos disfrutarás de la belleza de estas hermosas chicas.

http://girlsgeneration.smtown.com/



▲ En este momento son el grupo más popular de Asia.

Cuentan con un gran número de seguidores en América, pero aún no han confirmado conciertos para este continente

Sorpresa RPG

Square Enix revela sus planes

Después de que se hiciera oficial que **Bravely Default** aparecería en América en 2014, la compañía japonesa ha anunciado que ya se encuentran trabajando en una secuela de este exitoso juego para Nintendo 3DS, el cual no tiene todavía fecha para salir al mercado, pero sin duda será de lo más esperado para la plataforma portátil.

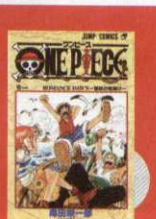
En corto

Monster Hunter 4 arribó en Japón el pasado 14 de septiembre con grandes ventas.

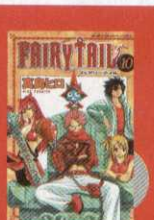
Top manga

Los más vendidos en Japón

One Piece
Se mantiene como el manga más vendido en los últimos meses.



Fairy Tale
Una historia fresca que ha tendo un éxito inesperado..



Hajime no Ippo
El box continúa como una gran opción en este manga.

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Suscríbete hoy mismo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $360

Hazlo *on-line* en

clubnintendo.tususcripcion.com

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.
Teléfono: 52 65 09 90 o al 01 800 849 9970
¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: Noviembre 15 de 2013 CLUB22/10-6444

Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$270

TIPS

DuckTales: Remastered

¡Lo mejor de ayer y hoy en una fabulosa aventura que trasciende al tiempo y al espacio!

© 1989, 2013 Disney Distributed by CAPCOM U.S.A. INC.

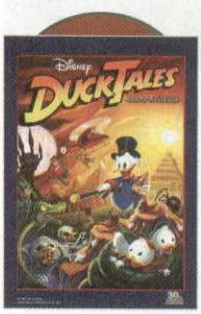
Movimientos

Scrooge McDuck puede usar su bastón como pogo y como palo de golf.

▲ En ocasiones tendrás que rescatar a los trillizos.

Checa nuestra reseña en video
youtube.com/RevistaCN

▼ Los enemigos te ayudarán a descubrir y alcanzar cofres ocultos.



- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Wayforward**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Nivel de reto **Medio/Difícil**

EVERYONE 10+
E
10+
ESRB
Violencia animada

© 1989, 2013 Disney Distributed by CAPCOM U.S.A. INC.

Las *Patoaventuras* están de vuelta para demostrar que puedes tener lo mejor de los clásicos con la tecnología de las maravillas actuales; y, para confirmarlo, te daremos unos Tips que te serán de gran ayuda para que termines este genial título en donde revivimos las viejas glorias de una forma sumamente divertida.

Bóveda de McPato

La primera misión es, más que nada, un *tutorial* del juego (cabe mencionar que en el original de NES no había esta parte); así que es tu oportunidad para acostumbrarte al uso del bastón y que te familiarices con la búsqueda de tesoros en cada nivel.

Para acabar con los **Beagle Boys** (o **Golfos Apandadores** si lo juegas en español), debes usar el bastón como pogo para presionar los botones, siendo el más simple el primero a enfrentar. Con el segundo, es necesario que presiones primero el botón de abajo para que aparezca la hamburguesa y luego el segundo para noquearlo. El tercero requerirá que esquives los rayos y presiones el botón inferior y luego el superior. Finalmente, debes saltar los objetos que te lanza el último de ellos para que los golpees y derribes la caja fuerte, de modo que le caiga encima.

Cuando pierda su casco, cáele con el pogo y repite la operación hasta vencerlo. El caso es que reacciones a tiempo, pues puede lanzarte las cosas en dos trayectorias distintas. Una vez que lo derrotes, podrás elegir en qué escena jugar; en este caso, vamos a verlas en el orden que están enlistadas.

Patos enemigos

¡No todos los palmípedos son amistosos!

Dentro de las escenas te encontrarás con varios patos que debes derrotar.

Los jefes del juego

Algunos son malos, otros no tanto; ¡pero todos necesitan una lección!

Beagle Boys

Estos sujetos parece que son clonados o hechos en serie. Los "normales" se matan de un solo golpe, mientras que los principales requerirán de más impactos.

Magica De Spell

Ella es la mala del cuento y tiene muchas armas para atacarte.

Yeti

Este enemigo de gran tamaño guarda una sorpresa, ¿podrás averiguarlo?

Giant Moon-Rat

Si te preguntabas qué pasaría si un ratón se come un queso lunar...

Terra-Firmian King

Este sujeto no es malo, pero sí deberás vencerlo de todos modos.

Un poco de ayuda

Si encuentras a **Mrs. Beakley** dentro de las etapas, te dará comida para que te recuperes y en la dificultad Normal (o Difícil), vidas.

Amazonas

Aquí, necesitas conseguir las monedas para avanzar, y puedes rebotar con el pogo en los picos. Cuando vas en el helicóptero, **Launchpad** te espera, pero ten cuidado con las abejas.

El jefe es un ídolo de piedra al que le debes brincar varias veces en la cabeza. Fíjate en las paredes, pues se mueven para aplastarte, ya sea horizontal o verticalmente. Cuando los ojos le brillan, golpea el suelo y permanece en el aire para que no te impacte. No abuses del pogo, pues después de que caiga el jefe, tendrás que usarlo de nuevo y podrías no medir bien el momento para rebotarle en la cabeza.

Transilvania

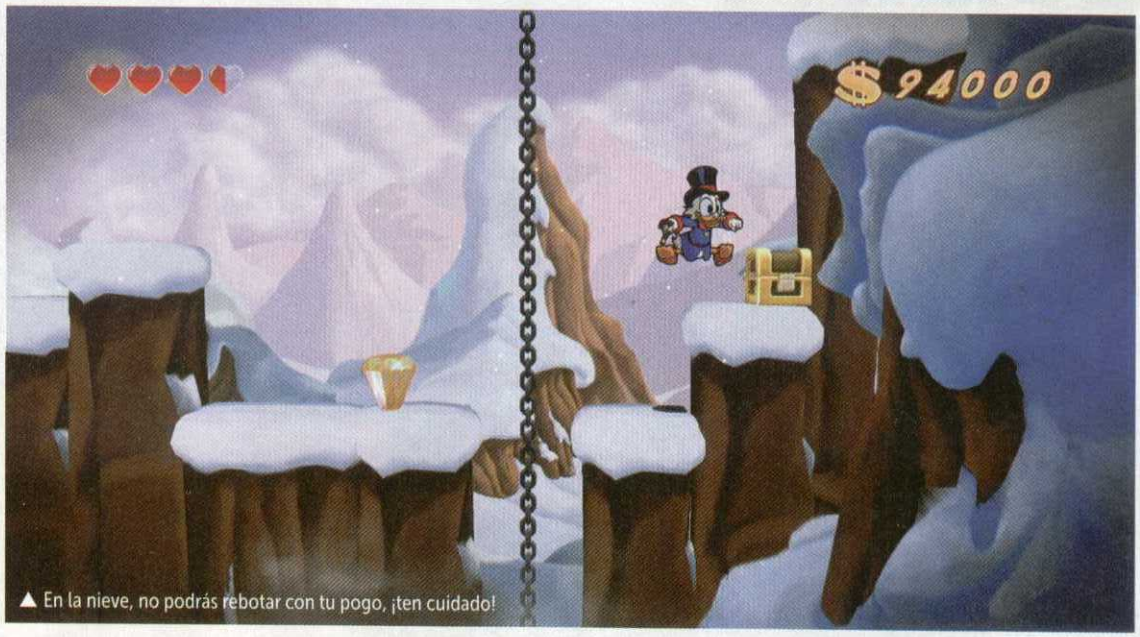
Este lugar es un laberinto y, si sabes hacia dónde dirigirte, no tendrás problemas. Hay muchas paredes ocultas, trata de revisarlas todas.

No importa a cuál de los **Beagle Boys** te enfrentes primero, el orden de su dificultad se respeta según los vayas venciendo. Todos corren de un lado al otro con una sábana encima; sáltales encima tres veces para vencerlos. El problema es que cuando estás con el segundo, aparecerá un fantasma para estorbarte; con el tercero, serán dos espectros a la vez. Con **Magica** debes aprender sus ataques y la derrotarás. Cuando se va al fondo y alza los brazos, usa el ataque de pilares de fuego; si los mueve al frente, deberás subir rápido a los bloques que aparecen. Convertida en buitre siempre vuela hacia una pared y regresa; si emplea los espejos, sólo rebota en todos hasta destruir el correcto, y, si lanza magia, muévete al lado opuesto y salta sin el pogo.

Minas africanas

Espera a que caigan los murciélagos y se estrellen en el suelo. Salta en el agua en donde veas que hay burbujas para pasar. El rey no es tan difícil; sólo sitúate en medio de la pantalla. Si rueda, sáltalo con o sin pogo para evadirlo. Cuando suene su cuerno con notas color naranja, caerán rocas del techo; si son azules, varios de sus súbditos rodarán de un lado al otro, rebota en ellos con el pogo y no serás dañado.

Si juegas en las dificultades altas, obtendrás más dinero para comprar los extras



▲ En la nieve, no podrás rebotar con tu pogo, ¡ten cuidado!

▲ **Launchpad McQuack** te ayudará en algunos escenarios.

▲ No te dejes sorprender, pues sólo avanzan en la misma dirección.

▲ Si te fijas, las momias anuncian hacia qué lado van a caminar.

Himalaya

En esta parte mide bien tus saltos, pues no en todos lados podrás usar el pogo. Cuando vayas sobre el avión, rebota en los **Beagle Boys** en cuanto salgan para que tengas tiempo de lanzarle las bombas a **Flinthearth Glomgold**.

El jefe de esta escena es un gran Yeti de mal carácter y gran tamaño que brincará constantemente; debes saltar para no recibir el impacto del suelo. Cuando veas que se enoja más y golpea la pared, esquiva los bloques que caen de arriba para evitar daño; pero una de las piedras es redonda, pégale de manera que haga que el hielo grande le caiga encima al jefe y podrás dejarlo vulnerable para que le impacte encima con tu bastón. Trata siempre de rebotar al lado opuesto de la pared que golpeó anteriormente para evadirlo.

La luna

Esta parte no es tan difícil, pero deberás usar el pogo sabiamente, pues aunque rebotas en los picos del suelo, podrías chocar con los de arriba. Intenta explorar bien nivel por nivel para no perderte y encontrarás las piezas.

Para vencer a la rata gigante, salta con el pogo para caerle encima y quedarte en la plataforma opuesta; cuando se ponga verde y corra, quédate en donde estás, quitándote sólo si es que aparece justo encima de ti.

Monte Vesubio

Al final, enfrentarás al conde que invoca **Magica**; observa el color de pócimas que lanza; será la clave del ataque que usará a continuación:

-**Roja**: Pared de murciélagos: ubícate en el hueco que dejan.

-**Verde**: Dragón lanza-fuego: quédate en un lugar y muévete poco a poco.

-**Naranja**: Pato gigante: colócate justo bajo su pico y agáchate.

Cuando esté normal, rebota en los murciélagos para caerle encima. Al final son dos murciélagos.

¡A por los extras!

Consigue dinero para comprarlo todo

Si quieres tener todo en este juego, deberás obtener mucho efectivo para gastar en las galerías. ¡Apóyate en estos tips y terminarás el juego en las dificultades más altas!

EL GREMIO

Por Juan Carlos García "Master"

▼El monstruo emblema de esta nueva entrega.

Un reto para expertos

¿Cómo están? Me imagino que mejorando su armas y armaduras. Resulta muy divertido buscar nuevas piezas, excepto si te falta la Cielada; puedes matar a cientos de **Zinogres** y jamás tener una sola, y no importa que juegues con Luna llena porque... lo siento, tenía que desahogarme en algún momento, sólo les deseo suerte al buscar esta pieza del **Zinogre**, pero en esta ocasión hablaremos del **Brachydios**, ese gigante de baba que vive en el volcán.

Brachydios mio!

La cacería nunca fue tan emocionante

▲ Te presentamos la armadura para hombre de Rango Alto de **Brachydios**.

Este monstruo es de los más importantes en el juego, no por ser de los nuevos, sino porque aporta un elemento extra al universo de **Monster Hunter**, **Slime**, o como lo conocemos en español, la baba.

En **Monster Hunter** para Wii, contábamos con los elementos primarios, fuego, hielo, agua, electricidad; era como jugar Pokémon, ya sabías qué elemento te ayudaría en tu arma contra cualquier monstruo, pero **Brachydios** vino a cambiar esto, al menos a alterarlo, ya que sus ataques son del elemento baba, que es una sustancia verde que se pega a cualquier superficie para después explotar y causar un gran daño. Principalmente, se encuentra en sus dos puños y en su cuerno, el cual obviamente, son sus armas principales en los enfrentamientos, ahí es donde radica todo su poder: es capaz de dejarte fuera con un solo golpe bien conectado.

Bien, ya vimos lo que hace la baba, pero ¿contra quién es efectivo este elemento al usarlo en armas? Contra cualquier tipo de criatura, y es ahí donde termina con el equilibrio de las armas, ya que con una buena de baba que hagas te facilitará la vida de manera increíble; yo, por ejemplo, uso el martillo de este elemento, que además de tener una fuerza brutal –prácticamente la misma que el martillo de **Devil Jho**–, causa más de 400 puntos de daño en elemento baba, es decir, puedes impactar al monstruo y toda la baba que esté en él comenzará a explotar poco después y, dependiendo del tipo de bestia, representará una gran ayuda.

Resulta indispensable que tengas al menos un arma de este elmento, puede ser la que mejor manejes, pero yo recomendaría en especial el martillo, la gran espada y el hacha-espada, por el daño directo que causan y la velocidad con la que las puedes usar.

Siempre será más fácil si lo cazas con tres amigos más en línea

© Capcom

▼ Ataca cuando se encuentre distraído.

▲ Termina con sus extremidades y su cuerno.

▲ Todo tipo de trampa funciona contra **Brachydios**, no las olvides.

Diseño para cazadoras

Es así como luce la armadura de **Brachydios** para cazadoras, la elegancia ante todo.

El arte de defender

Pasando a las armaduras, la de **Brachydios** es fuerte ante el fuego y la baba, pero muy débil ante el agua, tanto que un **Blastoise** podría matarte en dos disparos. Alto como de Rango G tiene las mismas cualidades, sólo cambia el diseño y la cantidad de defensa que te otorga cada una.

Recomiendo la armadura de Rango G para los monstruos que nos ataquen con fuego o contra el mismo **Brachydios**, ya que gracias a sus características, los ataques de baba que conectemos cuasarán un lesión mayor, además de que al contar con la función de adrenalina restaremos más poder al monstruo hasta cuando nos quede poca anergía.

Con ayuda de los talismanes nivelarás los defectos de la armadura, como la baja resistencia a los ataques de agua o corregir la evasión, ya que de inicio la tienes dos puntos abajo del promedio, pero nada que no se pueda mejorar, sólo requieres algunos minutos con el anciano de las armas para que observes cómo queda el nuevo *set*. Existe un evento para cazar un **Brachydios**; si lo superas, obtienes *tickets* que te permiten forjar un martillo cuya principal cualidad es subir la energía de tus compañeros de equipo cuando los golpeas... a mí me caerá de maravilla, ya nadie me reclamará cuando les pegue con el martillo; pero recuerden que al ser de evento, es sumamente complicado, hazlo en equipo y lleva contigo tu mejor arsenal disponible.

¡A cazar!

Enfrentar a **Brachydios** es toda una experiencia en la que no puedes parpadear o serás derrotado, sólo recuerda que, si te encuentras cubierto por baba, la única salida será rodar, así podrás quitar este molesto elemento y seguir jugando.

Antes de salir

Revisa tus armaduras en tu hogar en Moga o bien en Tanzia antes de las misiones, ahí te darás cuenta cuál es la que mejor te funcionará. En este caso, te presentamos la de **Zinogre**, efectiva para combates eléctricos, en cambio, la de **Zinogre Estigio** es útil contra dragones.

▲ No olvides ir por los ítems necesarios a otros lugares.

▼ Leon S. Kennedy enfrenta el reto de su vida en este juego.

¡Un nuevo horror!
La franquicia más famosa del género, **Resident Evil**, tuvo un giro drástico, pero favorable, con su cuarta entrega. En esta ocasión, veremos por qué es tan recomendable esta experiencia que llevó a la consola a un nuevo nivel.

Resident Evil 4

Uno de los mejores juegos del Nintendo GameCube

- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Capcom**
- Categoría **Survival Horror**
- Jugadores **1**
- Año **2005**
- Conexión **Cuarta parte de la saga RE**

©2005 Capcom

Esta serie de Capcom dio la pauta para un sinfín de similares que te ponen frente a frente con los más intensos horrores que jamás podrías imaginar. Después de varias entregas, decidieron cambiar el curso de los eventos para proporcionarle frescura a la saga. Tras varios intentos por darle un toque paranormal a la historia, finalmente se decidió que ya no fueran zombis los enemigos a quienes te enfrentarás, sino personas "normales" infectadas con poderosos parásitos que les proporcionan gran poder, pero, al mismo tiempo, que los someten a un control el cual los convierte en fieles sirvientes de sus amos.

En esta ocasión, el legendario héroe de **Resident Evil 2**, **Leon Scott Kennedy**, debe encontrar a la hija del presidente, quien fue raptada y llevada a una remota parte de Europa.

Aquí, debe demostrar su valor al confrontar, no a los muertos vivientes, sino a sus enemigos que se ponen de acuerdo, piensan y trabajan en equipo, lo que los vuelve adversarios aún más peligrosos. En lo particular, me gusta mucho la escena en donde te rodean y te ocultan en una cabaña, pues es una experiencia común en las películas de zombis. Debes matarlos poco a poco, sin descuidar las ventanas, puertas y posibles entradas, todo mientras proteges a **Ashley Graham**, la hija del máximo mandatario.

▲ ¡Los aldeanos no te darán tregua!

Los horrores de **Resident Evil 4**

Personajes listos para aniquilarte sin piedad

Ramón Salazar

Bitores Méndez

Garrador

Iron Maiden

El Gigante

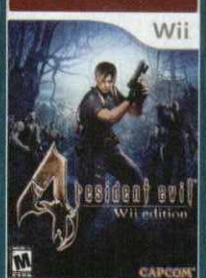
Dentro del juego, enfrentarás a una gran variedad de contrarios que tienen distintas formas de atacar, pero, más que cadáveres caminantes, son verdaderas máquinas de matar, y tu deber es acabar con ellos. Entre los más notables tenemos a **Bitores Méndez**, el jefe de los aldeanos, quien tiene prisionera a **Ashley**. Justo este singular enemigo es la primera muestra del poder de las plagas, pues además de su fuerza sobrehumana, muta en una horrenda criatura con varias extremidades.

Ramón Salazar es el molesto enanito que se hace acompañar por dos seres enigmáticos que lo siguen sin decir una palabra. Antes de llegar con él, te enfrentarás a uno de ellos, el cual se llama **Verdugo**, y es virtualmente el jefe más complicado de todo el juego. Es rápido, te puede atacar desde el techo, y podrías acabar con todas tus municiones si no usas los tanques de helio líquido para congelarlo. Al segundo lo combates fusionado con **Salazar**, pero no es tan difícil. Otro memorable enemigo es **Garrador**, el cual es ciego y arremeterá sin dudar a todo lo que haga ruido. Y si hablamos de terror, los rivales conocidos como **Regenerator** y **Iron Maiden**, quienes realmente te hacen temblar cuando aparecen, pues se acercan a ti lentamente, respirando de manera entrecortada y con un fondo musical en verdad tenebroso. Lo peor es que, cuando pierden extremidades, son todavía más peligrosos, y para eliminarlos necesitas la mira infraroja del rifle, o bien, mucha suerte. Finalmente, **El Gigante**, un tipo de enemigo enorme que te pulverizará con un pisotón. No olvides contactarme para platicar sobre éste y otros títulos más que bien valen la pena disfrutar con el ambiente apropiado. ¡Hasta la próxima!

Estos enemigos son muy difíciles y tienen varias formas de confrontarte

◀ El **Verdugo** es el enemigo más letal del juego.

Una opción más



La versión que salió para Wii es más completa y tiene varios extras. Hay un *set* que trae un accesorio para usar tu Remote como si fuera arma.

LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

esmas móvil

© Kikoriki, 2012,2013

KiKORiKi

NUEVO

DE REGALO

ENVÍA

CN JUEGO KIKO

AL

42222

Los niños Kikoriki han decidido convertirse en superhéroes, ¡ pero va a ser una tarea difícil! ¡ Ayuda a la pandilla a alcanzar la grandeza!

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, solo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

Costo por solicitud, Telcel $ 88, Isacell $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en C.F. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 7323// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

esmas móvil

¡Reparte puñetazos a la vieja usanza!...

ENVÍA

CN JUEGO BOX

AL 42222

K.O. KID

DE REGALO

SUPER K.O. BOXING 2

NUEVO

Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

Costo por solicitud: Telcel $ 88, Isacell $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2343// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y operadores celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Más S.A. de C.V.

PAUSA

Sonic Lost Worlds

De las grandes exclusivas de SEGA para las consolas de Nintendo

© BlackFores Games

▶ Uno de los títulos de eShop más espectaculares.

Giana Sisters: Twisted Dreams

Se trata de uno de esos juegos que todos deberíamos jugar, por lo menos en una ocasión. Aquí contrarás a un par de hermanas a través de diversos escenarios desafiantes.

Pokémon Rumble U

El primer juego de la serie para Wii U

La emoción de controlar a las diferentes criaturas ya se puede vivir en HD con el estreno de **Pokémon Rumble U**. Aquí podrás capturar a los 649 personajes disponibles, que abarcan desde la primera hasta la quinta generación.

11 en 1, para N3DS

Los escenciales para tu consola

Nuestros amigos de dreamGEAR nos presentan este súper paquete para el Nintendo 3DS. Son once ítems que protegeran la consola y aumentarán la experiencia. *Case*, *Stylus*, micas para las pantallas, audífonos, estuches para los juegos y más. ¡No lo dudes, te lo recomendamos!

KATNISS
LOS JUEGOS DEL HAMBRE:
EN LLAMAS
¿QUIERES ASISTIR A LA PREMIER
EN LOS ANGELES, CALIFORNIA?
ENTRA A
/LosJuegosdelHambreMexicoOficial
@EnLlamasOficial
NOVIEMBRE 2013
SÓLO EN CINES
LIONSGATE

SAMSUNG

WCG
WORLD CYBER GAMES

WCG 2013
WORLD CYBER GAMES
GAME FESTIVAL

ASISTE AL MAYOR TORNEO DE VIDEOJUEGOS

Escanea este código, descarga la aplicación oficial y no te pierdas el contenido en Realidad Aumentada.

Disponible en el App Store

DISPONIBLE EN Google play

MÉXICO
EL FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DEL MUNDO

FINAL NACIONAL
OCTUBRE 12-13, 2013
Foro Corona (Carpa Neumática del Hipódromo de las Américas)

http://www.wcg.mx

Mapa de acceso

StarCraft® II: Heart of the Swarm™ is the copyrighted product of Blizzard Entertainment, Inc. / ©2013 Blizzard Entertainment, Inc. all rights reserved. / ©Capcom U.S.A., Inc. 2010, 2011 All rights reserved. ©2013 Riot Games, Inc. All rights reserved. "Riot Games" and "League of Legends" are registered trademarks of Riot Games, Inc. / ©2013 EA Sports. All Rights Reserved.